¡XENOBLADE CHRONICLES™ LLEGÓ A AMÉRICA!



Revista Oficial de Nintendo®



REVISAMOS:
- DEVIL SURVIVOR™ 2
- HEROES OF RUIN™
- SPIRIT CAMERA™: THE CURSED MEMOIR

EVOLUCIÓN:
METAL GEAR®
CONOCE TODOS LOS TÍTULOS DE LA SAGA

ESPECIAL RECUENTO:
A UN AÑO DE SALIDA DEL NINTENDO 3DS™

CELEBRAMOS A NUESTROS
NIÑOS ESTRELLA
MARIO, LINK™, ASH, GOKU™, ETC.

Baby Mario

• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 75.00
• GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95
• HONDURAS L 40.00 • NICARAGUA C$ 35.00
• COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00
• ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)

Año 21 No. 4
0 37634 13138 1 04


RHYTHM HEAVEN
FEVER
CLUB
NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2012 Nintendo

SUMARIO







© 2012 Nintendo

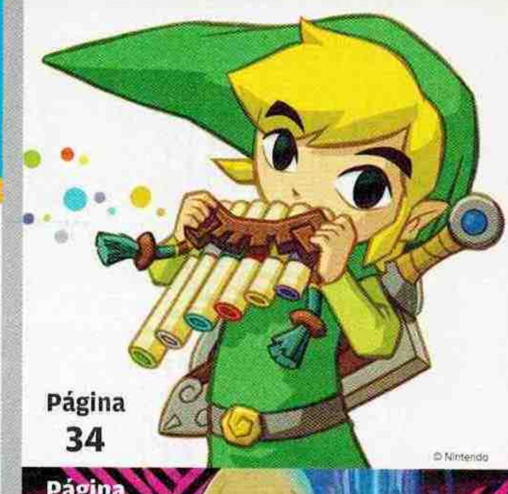


© Nintendo

Megapóster

Disfruta la imagen que prefieras, tienes dos opciones.





© Nintendo



Página 50

© 2012 Konami



© 2012 Monolith Soft

EDITORIAL

Año XXI No. 4
Abril 2012

Llegó el momento que todos los fans de Wii, y en especial de los juegos RPG, esperábamos. Originalmente se comentó que **Xenoblade Chronicles** sólo llegaría al mercado nipón, pero más adelante asignaron fecha para Europa. Parecía que en América nos quedaríamos sin una de las joyas de la corona debido a que Nintendo of America no hacía comentario alguno sobre si lo traería o no a nuestro mercado; sin embargo, a finales del año pasado se confirmó su llegada, y justo será para los primeros días de abril. **Xenoblade Chronicles** no es un título cuya fuerza se base en el *hype* por los medios o comentarios de sus seguidores; al contrario, se trata de un videojuego que tiene todo el mérito para destinarse como uno de los mejores producidos en la actual consola casera de Nintendo, cuyo respaldo se sostiene por el talento de las personas envueltas en su desarrollo, como su director, Tetsuya Takahashi, quien en su historial tiene participación en títulos como **Chrono Trigger**, **Final Fantasy VII**, **Xenosaga**, **Front Mision** y muchos otros más. Lo mejor de todo es que llega como una exclusiva para Wii, por lo que podremos estar orgullosos de las últimas oleadas de juegos por venir, ya que habrá otros más que seguramente te quitarán el aliento. Si quieres enterarte de todos sus detalles, echa un vistazo a la reseña que incluimos en esta edición de Club Nintendo.

Otro de los broches que tendrá Wii es **The Last Story**, el proyecto de Hironobu Sakaguchi que retoma el estilo peculiar de los RPG de la época dorada. Ya se confirmó que llegará a América, aunque no hay fecha exacta. Una gran diferencia entre este título y **Xenoblade** es que este último se juega de forma individual, mientras que el de Sakaguchi tendrá función en línea para vivir una experiencia multijugador similar a lo que logró CAPCOM con **Monster Hunter Tri**. Ahora, para completar la tríada, sólo falta que **Pandora's Tower** también confirme su llegada, pues si bien ya están dos títulos esperados, sería óptimo que trajeran este tercero, así tendríamos uno de esos cierres de consola legendarios como en algún momento ocurrió en el SNES con **Killer Instinct**, **Ultimate Mortal Kombat 3** y **Street Fighter Alpha II**, ¿no crees?

Pepe Sierra
Director Editorial

Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**





© 2012 Nintendo



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete

DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN

DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas
Tel: 5261 2600

DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gaona Lozano

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Carlos Garrido

DIRECTOR DE MERCADOTECNIA
Guillermo Ortiz Romero

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 21 N° 4. Fecha de publicación: Abril 2012. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Javier Martínez Staines. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 03 de junio de 2011, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Democracias 116, Colonia San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México, D.F., C.P. 02700, Tel. (55) 5354-0100.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

LA IMAGEN





Los cuatro héroes de leyenda

Se trata del primer título de acción/RPG que llega al Nintendo 3DS por parte de Square-Enix, lo cual nos da la confianza de calidad y buen trabajo en desarrollo de contenidos. El mundo entra en una era de caos, pero cuatro grandes guerreros se levantan para luchar, a pesar de que están en contra de todos los pronósticos. Magia, fantasía y muchos retos son los ingredientes que caracterizan a **Heroes of Ruin** que, además, cuenta con diversos modos y estilos de juego.

Heroes of Ruin página **30**



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF. También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo está todo por allá? Le pasas mis saludos a todos los del *staff* por hacer posible la mejor revista de videojuegos que existe. Muchas gracias por publicar mi nombre en la sección de Los Retos, ¡estoy superfeliz!
Ésta es la primera vez que te escribo. Por favor, responde este correo. Quisiera que me aclararás esta duda que tanto se comenta en mi barrio y en mi escuela, y no me deja dormir.
1.- En los juegos de **Pokémon** hay muchos en los que no guardan las partidas, o guardaban pero ya no, ¿por qué? Esto nos ha pasado muchas veces con los piratas, pero yo tengo la versión **Blue**, **Yellow** y **Crystal** originales, ¿tienen algún remedio? También me pasa con algunos cartuchos de SNES, como **Donkey Kong Country** y **Kirby Super Star**.
Bueno, eso es todo, espero que me respondas porque la moda del insomnio me pegó y así no puedo ir a la escuela. De antemano, muchas gracias por la atención.

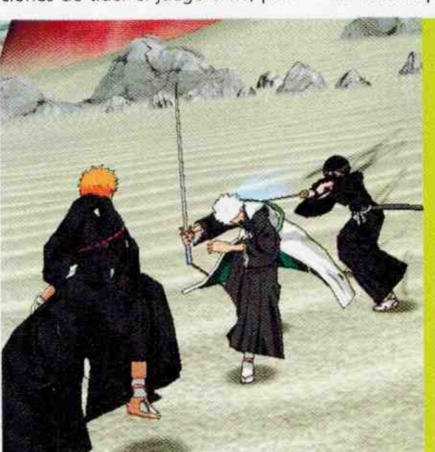
Omar Eduardo Rea Espinosa
Lagos de Moreno, Jalisco

¡Qué tal, Omar! Muchas gracias por escribir. Te comento que en años anteriores los videojuegos (cartuchos) contaban con una batería que permitía mantener activos los registros o avances. Por lo tanto, al agotarse la vida útil de dicha pila desafortunadamente perdías tus récords. En el caso de los juegos "piratas", otro de los motivos por los que no convenía adquirirlos, es que comúnmente no se incluía la batería, por lo que se volvía imposible respaldar tus avances.
Afortunadamente ese problema ya no ocurre, pues ahora, por ejemplo, los datos se respaldan en la memoria de la consola o en su defecto en una tarjeta externa SD, en el caso de Wii y Nintendo 3DS. Con esta opción es sumamente difícil que se pierda tu información, pues queda grabada en una memoria que no depende de baterías adicionales para su funcionamiento.

¡Buen día, **Doctor Mario**! ¿Cómo ha estado? Espero que bien. No hace mucho empecé a comprar la revista Club Nintendo, y quisiera hacer unas preguntas y corregir unas dudas:
1.- Mis hermanos y yo somos grandes fanáticos del juego **Bleach: Shattered Blade** de Wii y queremos saber cuándo llegará el próximo juego de **Bleach** para América. ¿Será el de **Bleach Versus Crusades**?
2.- Me imagino que muchas personas están de acuerdo cuando digo que el juego de **Kirby Air Ride** de la consola de GameCube ha sido una de las mejores entregas que ha tenido este personaje. ¿Habrá una secuela de este para Wii?
3.- Hace poco escuché un rumor de que la cantante japonesa **Hatsune Miku** y su juego **Hatsune Miku: Project Diva** saldrían para la consola portátil Nintendo 3DS. ¿Será esto verdad?
Espero que pueda leer mis preguntas y contestarlas cuando pueda.

Adriana Rivera
Vía correo electrónico

¡Hola, Adriana! Para Japón y América, la compañía SEGA fue la encargada de distribuir el juego **Bleach: Shattered Blade** que desarrolló la empresa Polygon Magic. Dicho título llegó a nuestro continente en octubre de 2007, y vaya que se colocó bien entre los fans e incluso en aquellos que no conocían el anime, pero encontraron en **Bleach** un título de peleas muy interesante. Ahora bien, la secuela, llamada **Bleach Versus Crusade** como bien apuntas, por ahora sólo se mantiene para el mercado nipón, su fecha de salida fue en diciembre de 2008 y su desarrollo corrió por parte de Treasure Co. Ltd, mismos que se encargaron de éxitos de la talla de **Mischief Makers**, **Sin and Punishment**, **Ikaruga**, **Wario World** y muchos otros más. Por su parte, SEGA no ha dicho si tiene intenciones de traer el juego o no, pero ya son casi cuatro años, por lo que todo podría indicar que no se concretó la adaptación para nuestro continente. Pero si tomamos el caso de los títulos de **Naruto**, han pasado varios años antes de de su llegada a este territorio, por lo que todo podría pasar. De cualquier forma, nosotros te mantendremos al tanto de lo que ocurra.



Los títulos basados en anime cobraron gran éxito para las consolas de Nintendo. Claro ejemplo son los de **Naruto**, **One Piece** y, por supuesto, **Bleach**. Sin embargo, SEGA no ha dado indicios de que pretenda traer **Bleach Versus Crusade**, a pesar de que tuvo muchísimo éxito en el mercado japonés.

¡Qué onda, **Doctor Mario**! ¿Cómo te va allá en el Reino Champiñón? Bueno, es la primera vez que escribo y quisiera saber si me puedes responder lo siguiente:
1.- ¿Habrá algún juego de **Conker** (la ardilla) para Wii o ya no saldrá a la venta algún juego nuevo?
2.- ¿Habrá algún **Star Wars: The Force Unleashed 3** o **Super Mario Galaxy 3**?
Bueno, esas fueron todas mi preguntas. Gracias por tu atención, espero me respondas.

Oliverio Medellín
Vía correo electrónico

Como ya lo hemos comentado en copiosas ocasiones, pensar en un juego hecho por RARE o que tenga licencia de ellos, para consola casera de Nintendo, es un tanto improbable, pues al ser primera línea de Microsoft no es viable que desarrollen para una competencia directa. En todo caso podría darse algo para portátiles, pues allí la compañía de Bill Gates aún no tiene presencia. Así que sería una maravilla si decidieran relanzar **Conker Bad Fur Day** para Nintendo 3DS, o en su defecto realizar una secuela de las aventuras de esta simpática ardilla parrandera. Sin duda, dicho título fue una de las mayores leyendas para el Nintendo 64 por su peculiar sentido de parodiar películas o debido a la comicidad poco cotidiana que veíamos en algunos de los diálogos, por lo que, a pesar de los años, sigue con un gran número de seguidores que seguramente estarían emocionados de su regreso -aunque sea- a los portátiles de Nintendo. Veamos qué ocurre más adelante.
Si hablamos de **Star Wars**, la historia da para muchísimas secuelas, no sólo en **The Force Unleashed**, sino en su contexto general. Pero para centrarnos en tu pregunta, pienso que sería posible que ocurra, pues es una de las sagas más redituables para LucasArts y le ha ido bien con sus dos primeras entregas que protagoniza **Starkiller**. Aunque, por ahora, la compañía de George Lucas no tiene planes a corto plazo, pero no descartamos que se animen a realizar un proyecto para Wii U y, quién sabe... quizá el héroe central vuelva a ser **Galen Marek**, el aprendiz de **Darth Vader**. Ahora bien, con **Super Mario Galaxy 3** pienso que Nintendo tiene todo para darle continuidad, pero no creo que en Wii, sino que mi pronóstico es que nos sorprenderán en Wii U. Sería interesante ver cómo adaptan el *gameplay* enfocado al novedoso control táctil, quizá le dé un giro radical y se convierta en una aventura de proporciones épicas. ¡Mantente pendiente de la próxima E3! Recuerda que Nintendo cada año nos sorprende.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? ¿Listo para las Olimpiadas en contra de **Sonic**? Soy fan de **Resident Evil** y, por supuesto, que de Nintendo. Por lo que mis dudas son del mismo, y quisiera que me contestaras.
1.- ¿Crees que el personaje **Leon S. Kennedy** no apareció en **Resident Evil: The Mercenaries 3D** porque saldrá en la película animada **Resident Evil: Damnation**?
2.- Quiero comprar el videojuego **Resident Evil: Umbrella Chronicles** pero en la revista Nintendo mencionaron **Resident Evil: Value Pack** que contiene los títulos **Chronicles**, pero no sabían si llegará a nuestro continente, ¿tendrá mejores gráficos u otras cosas?
Me despido y espero que Nintendo siga triunfando como lo ha hecho. Muchísimas gracias.



Daniel Sandoval Nieves
Guadalajara, Jalisco

¡Qué tal, Daniel! Muy divertido el juego de las Olimpiadas, ¿ya lo jugaste? De no ser así, te lo recomiendo ampliamente. La razón de que **Leon S. Kennedy** no se encuentre dentro de la plantilla de personajes de **Resident Evil: The Mercenaries 3D** es incierta. Por su lado, su productor, Masachita Kawada, llegó a bromear que era debido a que **Leon** estaría ocupado por su participación en **Resident Evil: Operation Raccoon City**, y que "quizá" más adelante llegaría al juego de Nintendo 3DS como personaje descargable. Sin embargo, en otro momento se dejó claro que no tienen planes para contenidos descargables en **RE: The Mercenaries 3D** y, lógicamente, nunca quedó claro por qué omitieron a **Leon**, cuando el título se basa originalmente en el minijuego que apareció en **Resident Evil 4**, irónicamente protagonizado por **Leon Scott Kennedy**.
Desafortunadamente, el paquete que incluía los dos títulos de **Resident Evil** (**Umbrella Chronicles** y **Darkside Chronicles**) sólo fue distribuido en Japón, y básicamente los juegos se mantienen igual; la gran ventaja es que se ofrecen ambos al precio de uno. Por eso, te recomiendo que no dudes en comprarte dichos títulos aunque sea por separado, pues de lo contrario te perderías de una experiencia diferente dentro del misterioso y sombrío universo de **Resident Evil**.

¡Hola, **Doctor Mario**! Es la primera vez que escribo, y espero con gusto su respuesta. Aquí vienen mis dudas que no me dejan ni comer a gusto: Resulta que cada vez que apago el Wii después de jugar, la luz del botón *Power* es naranja en vez de roja. Si es algo malo, ¿me podría recetar una solución? Tengo otra pregunta: ¿los juegos que salgan para N3DS también tendrán una versión "adaptada" a modelos de NDS pasados? Por que tengo un Nintendo DSi, y no me gustaría cambiarlo para jugar los juegos más recientes. Gracias.

Abril Odette García Colmemeno
Vía correo electrónico

¿Cómo te va, Abril? Lo que pasa es que en algún momento debiste activar la función WiiConnect24, que mantiene "suspendido" tu Wii, pero es capaz de recibir información como correos, notificaciones o demás cuestiones que pueda enviar Nintendo a través de Internet. Por eso el foco de encendido queda en color anaranjado. Ahora bien, si quieres que sea rojo, basta con desactivar el servicio WiiConnect24, pero lógicamente no recibirás las notificaciones (Canal Opiniones, Canal Miirame, entre otros) instantáneamente. De cualquier forma, el color no significa un error de la consola o un fallo, sino una modalidad de servicio.
Los juegos que llegan a Nintendo 3DS son exclusivos para dicha consola, aunque también hay compañías que hacen -aunque ya no es tan común- una versión para NDS y otra para N3DS, la diferencia radica en la calidad de la imagen, así como en el audio y efectos especiales, como el de tercera dimensión. Realmente no te recomiendo que te deshagas de tu NDSi, pues hay un sinfín de títulos interesantes que seguramente te darán cientos, si no es que miles, de horas de entretenimiento.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Quiero felicitar a ti y a los villanos como **Bowser**, ya que sin ellos no habría héroes como tú. Éstas son mis dudas:
1.- ¿La consola Nintendo 3DS se podrá conectar a un PC o a una televisión convencional mediante un cable? Porque vi videos en donde la TV mostraba la pantalla superior de la Nintendo 3DS y no estaría mal jugarlo aunque se vea pixeleado.
2.- ¿Se está desarrollando algún **Wario** Land para la Nintendo 3DS? No estaría mal ver a **Wario** otra forma de hacerse de oro.
3.- ¿En **Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games**, se podrá jugar partidas entre Wii y Nintendo 3DS?

Cristóbal Guerrero García
Santiago, Chile

¡Qué tal, Cristóbal! Muchas gracias por tus comentarios. El Nintendo 3DS, así como sus antecesores, puede conectarse a un televisor e incluso computadora, pero esto es a través de aparatos especiales que sólo se les distribuye a los desarrolladores para que chequen sus productos antes de sacarlos al mercado. En el caso de los medios de comunicación, lo ocupamos para captura de fotografías o video. Sin embargo, dicho dispositivo no se comercializa, como antes ocurrió con el Game Boy Player o el Super Game Boy.
Por ahora, Nintendo no ha revelado si tiene o no planes para continuar con la línea de aventuras principal de **Wario**, pero si tomamos en cuenta lo bien que quedó **Super Mario 3D Land**, no nos sorprendería que pronto hicieran lo propio con el de gorra amarilla. Veamos si nos dan más información en la próxima Electronic Entertainment Expo.



Kaio: Kings of Pirates fue desarrollado por Intercept (creada recientemente por Keiji Inafune) con participación de MarvelousAQL. La historia te llevará a conocer a un grupo de piratas que emprenderán una de sus mayores aventuras en el océano. Aunque no hay mucha información al respecto, destaca su desarrollo visual y diseño de personajes que, de primera impresión, podrían parecer infantiles, pero su carisma y actuar te harán vivir una épica jornada para sobreponerte a las oscuras fuerzas del mal.

En cuanto a **Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games**, no hay compatibilidad entre consolas Wii y Nintendo 3DS. Por lo tanto, la conectividad entre portátil y casera queda descartada. Quizá hubiera estado interesante que realizaran algo similar a lo visto en **Guitar Hero 5**, cuando los desarrolladores ligaron ambas consolas (Wii y NDS) para brindar mucha más interactividad. Sería bueno que para la próxima entrega olímpica ocurriera, ¿no lo crees?

¡Hola, **Doctor Mario**! Espero que hayas vencido a **Bowser** en la nueva aventura 3D, ja, ja, ja. Creo que es la cuarta vez que te escribo (no pierdo la esperanza de salir en la revista). Bueno, voy a las preguntas:
1.- El videojuego **Kaio: King of Pirates**, ¿para cuándo estará listo y de qué trata? Es que me gustaron las primeras imágenes.
2.- ¿**Rayman Origins** saldrá para Nintendo 3DS?

Jonabry Serrano
Vía correo electrónico

¿Cómo estás, Jonabry? **Kaio: King of Pirates** es un nuevo proyecto que Keiji Inafune (quien anteriormente trabajaba para Capcom y dio vida a series como **Dead Rising**, **Mega Man** u **Okami**) está preparando para el Nintendo 3DS. Por ahora no se han revelado muchos detalles, salvo un video que podrás ver en nuestro canal de YouTube (RevistaCN). Se trata de una propuesta novedosa que dará a cada fan una experiencia visual e interactiva sorprendente. De hecho, las imágenes presentadas nos hablan de la calidad del proyecto y que a pesar de que parece un juego infantil, tendrá el suficiente reto para entretener a todos los jugadores sin importar la edad o género. Aún no hay fechas de estreno, pero le daremos seguimiento para darles a conocer los avances de esta interesante aventura.

Así es, **Rayman Origins** sí llegó al Nintendo 3DS; de hecho, ya lo puedes conseguir, pues desde hace unos días ya está disponible. Se trata de uno de los mejores títulos creados en la historia de **Rayman**, y regresa a este personaje, creado por Michel Ancel, al centro de atención de los jugadores, pues además de ofrecer mejor nivel de *gameplay*, ahora se enaltecen los diseños y efectos, que lo hacen ver mucho mejor. Como ventajas para el N3DS, se tiene el uso de *StreetPass* para compartir tu progreso con tus amigos, así como también observar los coleccionables, el tiempo jugado, los diferentes logros y más.

Arte por correo electrónico:
Diego M. G.
Roberto Castro
José Eduardo
Pablo Javier Yánez
Gabriel Linares
Joe Caravana
Emiliano Moron
Viviana Sarait



El rombo de portada
El rombo estuvo por los cielos, bajo el pie de **Pit**.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn


Metal Gear Solid 3: Snake Eater


Metal Gear Solid 3D: Snake Eater

Lugar de origen: **Estados Unidos.**
Año de nacimiento: **1922.**
Altura: **1.78 m.**
Afiliaciones: **Cobra Unit, CIA, NASA, FOX, entre otros.**
Primera aparición: **Metal Gear Solid 3: Snake Eater.**

The Boss

Soldado de élite

The Boss fue el nombre clave para una de las grandes figuras en las guerras más importantes de Estados Unidos. Incluso, fundó la Unidad Cobra para encargarse de la lucha en contra de las potencias del Eje, y con el paso del tiempo se convirtió en una de las mejores peleadoras en el combate a corta distancia, dominando una serie de técnicas que posteriormente transmitió a su pupilo, **Naked Snake** (quien luego se ganó el seudónimo de **Big Boss**). Ella es hija de un miembro de "The Philosophers" (grupo secreto conformado por las mentes más poderosas de Estados Unidos, Unión Soviética y China, formado poco después de la Primera Guerra Mundial).

Otra de sus grandes hazañas fue conducir a la Unidad Cobra (**The Joy**, **The Pain**, **The Fear**, **The End**, **The Fury** y **The Sorrow**) durante la Segunda Guerra Mundial para vencer en la épica batalla de Normandía. En ese entonces, ella se hacía conocer bajo el nombre de **The Joy**; su misión era destruir varias instalaciones de cohetes V2 cercanas a la playa Juno. En esa misma misión tuvo un hijo (quien más tarde conoceríamos como **Ocelot**), y debido a la operación de emergencia, le quedó una gran cicatriz en el torso, con forma de serpiente. Luego de que la guerra llegó a su fin en 1947, se desintegró la Unidad Cobra.

Durante la Guerra Fría, **The Boss** se encontraba inmersa en pruebas de armas nucleares en el desierto de Nevada; en ese tiempo, conoció a un joven soldado que tomaría como pupilo y juntos desarrollarían las nuevas técnicas de combate para infiltración y sigilo. Pronto, fue asignada a nuevas misiones ordenadas por el presidente Eisenhower, ejerciendo como agente secreto en la Unión Soviética, pero los resultados de sus investigaciones descubrirían que la CIA estaba encubriendo muchos de los problemas que ella fue a revisar. Para abril de 1961, participó en una misión de la NASA llamada Mercury Project, y al regresar la cápsula en donde viajaba se estrelló en el océano, accidente por el cual estuvo seis meses en coma.

Misión: Snake Eater

Para 1964, la CIA no tenía en buenos términos a **The Boss** y, de hecho, la catalogaban como alguien peligroso, por lo que dicha agencia envía a un soldado para aniquilarla. Esta misión, conocida como **Snake Eater**, es justo la que disfrutarás a través de **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater**. Es de las más emotivas y bien elaboradas que se han generado en la franquicia; claro, sin restar mérito a la primera entrega, **Metal Gear Solid** (**MGS: The Twin Snakes** en GameCube). Una de sus frases más épicas es "Sólo hay espacio para un **Boss** y un **Snake**"... como parte de uno de los diálogos que sostuvo con **Naked Snake**, su anterior pupilo y quien ahora está en una misión en su contra.


¿Y yo...?
¡Yo también quiero opinar!
Consulta infantil y juvenil 2012
Instituto Federal Electoral
¡Tu opinión cuenta!
Si tienes entre 6 y 15 años de edad ven y participa
el próximo 29 de abril en la Consulta Infantil y Juvenil 2012
Lo que hace grande a un país es la participación de su gente
Acude a cualquier Junta Local o Distrital del IFE de tu estado
Consulta www.ife.org.mx o llama a IFETEL 01 800 433 2000 para ubicar tu casilla
IFE
INSTITUTO FEDERAL ELECTORAL

EXTRA



El rey de las peleas
Para Consola Virtual se encuentra disponible **The King of Fighters´97**, no lo dejes pasar.



Un golpe para triunfar
Si nunca pudiste disfrutar de **Punch-Out!!** en NES, ahora puedes bajarlo de la CV.

El Wii, lejos de terminar su historia

Las buenas noticias no dejan de llegar. Hace un mes les platicábamos de que **Xenoblade Chronicles** estaría disponible en América, (de hecho, les hemos preparado un completo análisis en este número), y ahora se ha confirmado que otro gran RPG hará lo mismo este mismo año para Wii. Se trata ni más ni menos que del alabado **The Last Story**, desarrollado originalmente por el estudio Mystwalker.

Pues bien, aunque no se ha dado una fecha oficial, es ya un hecho que la obra maestra de Hironobu Sakaguchi (creador de la serie **Final Fantasy**), en la que también participa el genio Nobuo Uematsu, la tendremos en nuestras consolas gracias a la distribución que realizará Xseed Games. En este juego, Sakaguchi desea renovar el aspecto que tienen los RPG tradicionales, al mismo tiempo dar una nueva cara a los juegos desarrollados en Japón, que en fechas recientes han tenido algunos problemas al compararse con los programados en América.

De momento no se sabe si tendrá alguna versión especial como las que pusieron a la venta en Europa, que incluyen libro de arte, pero seguramente durante la E3 tendremos más detalles de este gran lanzamiento. No debemos perder de vista la magnitud del juego, junto con **Xenoblade**, forma parte de los mejores RPG no de esta generación, sino de todos los tiempos en el medio.









Para que puedas dar un toque personal a la historia, podrás cambiar el tipo de ropa que usarán los protagonistas. Un gran detalle.

Visualmente es uno de los mejores juegos del catálogo de Wii. Una completa maravilla.





¿Estás listo para un nuevo reto?

Si tuviéramos que mencionar uno de los fenómenos más fuertes en la industria, sin pensarlo mucho Pokémon estaría en los primeros lugares de la lista. Desde su lanzamiento, a mediados de los años noventa, ha representado una de las franquicias más fuertes de Nintendo, tan es así que cada año millones de personas en todo el mundo esperamos ansiosos las nuevas generaciones de estas criaturas, pero en esta ocasión nos llevamos una sorpresa.



¿Qué tipo de poderes tendrán estas criaturas? Seguramente nos dejarán sorprendidos por sus técnicas. Pronto lo descubriremos.

Un viaje a lo desconocido

Si bien estos primeros meses de 2012 han representado los mejores en cuanto a lanzamientos para el Nintendo 3DS, también es cierto que aún quedan varios juegos por salir. Tal es el caso de **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance**, un RPG con elementos de acción que desde su anuncio, hace ya varios meses, se ha colocado como uno de los más esperados para la consola, no sólo por su mecánica de juego, sino también por su historia, siempre llena de sorpresas. Por desgracia, aún no tiene fecha definitiva de lanzamiento, lo único seguro es que este año verá la luz en Japón, momento en el cual se estrenará un modelo especial de Nintendo 3DS color negro con algunos detalles del juego; objeto de colección que desde ahora será una de las piezas más cotizadas por los amantes de la serie.

El juego se ha retrasado bastante, pero ha valido la pena: los genios de Square Enix han agregado infinidad de elementos gráficos que aprovecharán el poder del N3DS en todo su esplendor. Por el momento sólo queda esperar por una fecha oficial y cruzar los dedos para que la consola edición especial aparezca en América.

Ésta es la primera vez en la historia de la franquicia en que se lanza una segunda parte de alguna versión.



© 1995-2012 NINTENDO / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.

Aún no se ha dado a conocer el resto de **Pokémon** que acompañará a estos legendarios.

Muchos eran los rumores acerca de una nueva versión, lo cual resultaba lógico; sin embargo, lo que nadie esperaba era que se tratara de una secuela directa de las últimas entregas... Así es, los nuevos juegos anunciados son **Pokémon White Version 2** y **Pokémon Black Version 2**, ambos para Nintendo DS. Sí, leíste bien, no serán para la portátil en 3D de la compañía, sino para su antecesor; esta decisión consideramos que fue tomada pensando en la compatibilidad entre plataformas y el gran número de jugadores que se quedarían fuera de la diversión.

No se han dado muchos detalles sobre el *gameplay*, historia o personajes. Lo que ya se ha hecho oficial es que los dos **Pokémon** legendarios serán **Black Kyurem y White Kyurem**. En cuanto tengamos más detalles te los haremos saber vía nuestro sitio web, así que mantente pendiente.

Un grande llegará este año a Wii U





Después de mucho tiempo se ha confirmado el desarrollo de un juego más para la consola de siguiente generación de Nintendo, el Wii U. Se trata ni más ni menos que de **Assassin´s Creed III**, desarrollado por los creativos de Ubisoft, que es una gran noticia por muchos motivos, no sólo por tratarse de una licencia que tiene un gran impacto en los jugadores, sino también porque para esta entrega los programadores piensan ofrecer algo más que sólo acción y gráficos en alta definición.

Hablamos del proyecto más grande que ha desarrollado la compañía en la última década, por lo que han puesto especial atención a cada uno de los detalles, no sólo el gráfico, que por cierto es espectacular. La historia toma lugar en el siglo XVIII, justo en la guerra de independencia estadounidense, por lo que obviamente el protagonista ya no será Altair, en esta ocasión ese papel recaerá en otro agente, **Rotahnhakéton**.

No se ha comentado de qué manera se utilizaría el control de la consola para mejorar la experiencia respecto de las otras plataformas que recibirán también esta tercera entrega, pero estamos seguros de que en Ubisoft querrán realizar algo que nos deje gratamente sorprendidos, como pasó hace cinco años con **Red Steel** en Wii. Así que podemos estar tranquilos, seguramente no van a decepcionarnos.

Desde que se anunció Wii U, durante la E3 del año pasado, no se habían hecho comentarios de juegos en desarrollo para la consola hasta ahora. Esperamos que sea una gran obra de acción.



© Ubisoft



Este juego marcará el inicio de la serie en consolas caseras de Nintendo, ya que antes lo había hecho para NDS. Es una gran entrega.











Todos aguardamos ansiosamente conocer la historia de esta adaptación para Nintendo 3DS, debe ser un clásico inmediato.

@tono_rodriguez
Twitter

¿Qué te ha parecido 2012? Hasta ahora todo marcha muy bien, hemos tenido muchos lanzamientos y noticias que nos hacen pensar que la tendencia continuará durante los meses entrantes. Entérate de lo último que ha acontecido en el mundo de Nintendo, espero que la información sea de tu agrado.

4.5 millones de Nintendo 3DS vendidos en su primer año (sólo en EU)

Una vez más hemos recibido un reporte de las cifras de ventas de *hardware* de Nintendo. Ahora, la portátil de pantalla 3D es el centro de atención ya que desde que apareció en las tiendas, el 27 de marzo de 2011, sus ventas han sido bastante buenas. Con un inicio algo incierto, cabe mencionar, pero con un repunte a raíz de la salida de títulos importantes, el Nintendo 3DS ha sobrepasado las ventas del Nintendo DS en el mismo número de meses. ¿Y cómo no iba a tener una tendencia positiva con la llegada de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**, **Mario Kart 7** y **Super Mario 3D Land**?, por mencionar sólo tres juegos.

Bien dicen que lo importante es mantenerse, así que veremos cómo pinta el resto de 2012 al Nintendo 3DS. Todo parece indicar que continuará con buenos dividendos, la salida de una nueva consola portátil por parte de SONY no ha mermado las ventas. Sólo resta esperar un nuevo reporte y, por supuesto, títulos que inviten a comprar este gran sistema.





En Japón se lanzó un nuevo color denominado Cobalt Blue. ¿Llegará a nuestro continente? El tiempo lo dirá.

Buenos títulos para descarga en la tienda virtual

Muy probablemente ya viste estos juegos disponibles en los canales de tu Nintendo 3DS y Wii, tal vez no. Por eso te recomiendo que si no eres de la vieja escuela de los videojueogos, los descargues y viajes al pasado para conocer lo grande que fueron en su momento estos títulos.



Punch-Out!! Un juego que apareció en el NES a finales de los ochenta con una idea básica, derrotar al que se te pusiera enfrente. Tú eres un joven boxeador llamado **Little Mac**, tienes hambre de triunfo y vas por todo. Una gran carrera en el mundo de los golpes está a la vista. ¿Tienes la fuerza para derrotar al gran **King Hippo**?

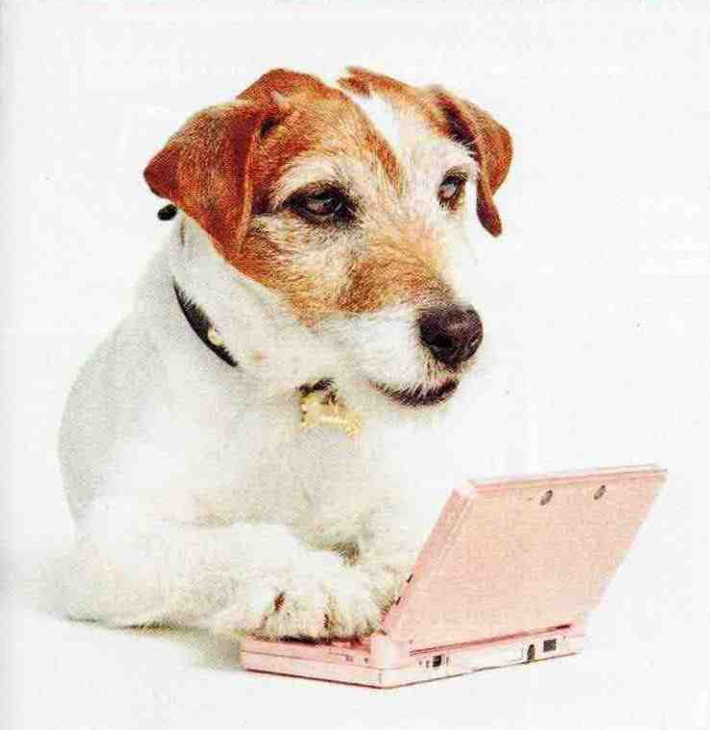


The King of Fighters' 97 Si lo tuyo son los juegos de peleas, ésta es una gran opción. Compite con **Ryuji Yamazaki** y demuestra quién es el que manda, hazlo solo o en *multiplayer*, ya que puedes invitar a un amigo a tomar el otro mando del Wii. Prepara tus fichas, ***Fight!***

Super Mario Galaxy se une al selecto grupo de los más vendidos

Era cuestión de tiempo para que esto sucediera, sólo un trámite dirían algunos. Una vez más un título de **Mario** sobrepasa la barrera de las cinco millones de unidades vendidas en nuestro país vecino del Norte. Así lo da a conocer el NPD Group, compañía que mide las ventas de los videojuegos en Estados Unidos. De hecho, hace apenas unos meses **Super Mario Galaxy** fue relanzado dentro de la línea "Nintendo Selects" a un menor costo de lo habitual, quedando en $19.99 dólares como precio sugerido para aquel país. A continuación, la lista de juegos que han sobrepasado la marca de los cinco millones de copias. Interesante, ¿no?

Wii Play 13.06 millones, **Mario Kart Wii** 11.3 millones, **New Super Mario Bros. Wii** 8.86 millones, **Wii Fit** 8.18 millones, **Wii Fit Plus** 7.32 millones, **Wii Sports Resort** 6.45 millones, **Just Dance 2** 5.61 millones, **Super Smash Bros. Brawl** 5.43 millones y **Super Mario Galaxy** 5.04 millones.



Conoce a Uggie, el perro que trabaja durísimo en las oficinas de Nintendo

Los detalles curiosos y divertidos siempre han sido parte de esta compañía, eso lo podemos constatar a menudo. Ahora, el jefe **Mario** ha recibido en sus oficinas a este famoso canino para que le ayude con las labores diarias de la empresa. Así como lo lees, **Uggie** está metido de lleno en la operación de Nintendo de América. Si no lo crees, puedes comprobarlo en nuestro canal de YouTube (RevistaCN), en donde tenemos un video en el que se muestra lo comprometido que está con su trabajo, ja, ja, ja. ¡Qué buen detalle éste! La verdad es que este amigo es parte de una campaña de promoción para el título **nintendogs + cats** para el Nintendo 3DS; además, claro está, promueve el buen trato y responsabilidad de los dueños a sus mascotas. ¡Una palomita para Nintendo!

Si eres una de esas personas que no han podido tener una mascota por diferentes circunstancias, te invito a que te lleves a casa un perrito o gatito virtual, verás que te va a gustar. Son muchas las actividades que podrás compartir con tu mascota, obviamente también tendrás responsabilidades que deberás cumplir, eso no lo dudes. Hay varias versiones con diferentes razas.

El *kart* de Mario ya tiene dueño, él mismo fue a entregarlo al afortunadísimo ganador

Imagina durante un momento que tocan a tu puerta, sales a ver quién es y te encuentras al héroe más famoso de los videojuegos. ¿Qué tal? ¡Soy **Mario** y vengo a entregarte el *kart* que ganaste! Sólo unos cuantos, si no es que uno solo. Nathanial Stehley es el nuevo poseedor de este flamante bólido color rojo y azul chiclamino... a no, verdad, eso es de otra cosa. Bueno, el asunto fue así. Nathanial participó en una promoción que hicieron Nintendo y Gamestop, ganó y recibió su premio en la puerta de su casa en Clarksville, Tennesse. Por lo que vemos, no tendrá problema para guardar su nuevo auto, tal vez sólo tendrá que desactivar el planeador para evitar raspones.

Si has seguido nuestras últimas ediciones de Club Nintendo, te habrás enterado de que este *kart* lo armó la gente de West Coast Customs a petición de Nintendo, y se mostró en una convención automotor de Los Ángeles, CA. Días después de su exhibición, Shigeru Miyamoto tomó el volante y posó para las cámaras. Además de éste, existe una versión del *kart* de **Luigi**.

Servicios sólo para México

WALLPAPERS




BEN1


BEN13


BEN8


BEN5


BEN4


BEN2


BEN16


BAKUGAN1

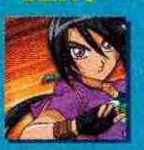

BAKUGAN2


BAKUGAN3

BAKUGAN4

BAKUGAN5


BAKUGAN6


BAKUGAN10


CHAVO17


CHAVO10


CHAVO1





Envía CN FOTO + "CLAVE" al 42222



Ejemplo: CN FOTO CHAVO17



By esmas móvil

¡¡EN SUS MARCAS...LISTOS...FUERA!!

SI TÚ SABES...

¿QUIÉN ES EL PAPÁ DE ÑOÑO?

O

¿CÓMO SE LLAMA LA MUÑECA DE LA POPIS?

ENVÍA CN CHAVO AL 31111

GÁNATE HASTA $100,000

Hay MILES de REGALOS y PREMIOS todos los días.

Contesta la trivia, junta el mayor número de chespímetros y llega a la meta.

AMÉRICA celebra a Chespirito

Costo $15.13 IVA incluido por mensaje

Costo $15.13 IVA incluido por mensaje. Aplica el 11% de IVA en ciudades fronterizas. El operador no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad. Atención a Clientes: D.F 5340 2323// Interior 01800 700 3333. Se aceptarán hasta 150,000,000 mensajes. La participación implica la aceptación de las bases. Para ganar se tendrá que contestar una pregunta. Mayores de 18 años DG/7531/11. SERVICIO DISPONIBLE PARA TODAS LAS COMPAÑIAS CELULARES Y DE COMUNICACIÓN MÓVIL. Más información, bases y mecánica en esmasmovil.com. Responsable del servicio Comercio Mas S.A. de C.V.

PREVIO





Fire Emblem 3DS

Nintendo / Nintendo 3DS

La tercera dimensión nos dará otro ángulo del fuego

Una de las más grandes sorpresas que Nintendo nos tenía preparadas fue el anuncio de que se encontraba desarrollando un nuevo **Fire Emblem**, en esta ocasión para Nintendo 3DS, lo cual llenó de felicidad a millones de fans en todo el mundo, sobre todo por las características que incluirá esta nueva entrega.

Por principio de cuentas, es obvio que el efecto 3D será uno de los más grandes atractivos pero no de los principales, éstos serán el sistema de juego y las opciones en línea. A diferencia de otras entregas, ahora podrás atacar con dos de tus personajes al mismo tiempo. No se sabe si esto sólo se podrá hacer en ciertos momentos o con personajes especiales, pero sería increíble que al estilo de **Chrono Trigger** para Super Nintendo pudiéramos decidir qué poderes fusionar.

Otra de las novedades se da en las opciones en línea. No nos referimos a que podrás jugar contra otras personas para decidir qué ejército es mejor, no, sino a que ahora por primera vez en un juego para esta consola podrás conseguir contenido adicional, como mapas, misiones o accesorios. Los primeros serán gratis, pero más adelante se cobrará por ellos; no se sabe cuál será el costo, pero no creemos que sean grandes cantidades.

Este año saldrá en Japón, donde es uno de los juegos más vendidos desde hace años. En América ha ganado muchos fans desde su aparición en Game Boy Advance, pero sobre todo porque sus protagonistas han intervenido en las últimas dos adaptaciones de la serie, **Super Smash Bros.** Así que no dudamos de que en pocas semanas se dé la noticia de su salida en este continente, tal vez durante la E3 nos den la sorpresa, pero tendremos que esperar para ver si esto es cierto. Por lo pronto, disfruta de las imágenes que acompañan al artículo, harán menos pesada la espera por más detalles... aunque también pueden hacer más profundo el sufrimiento.





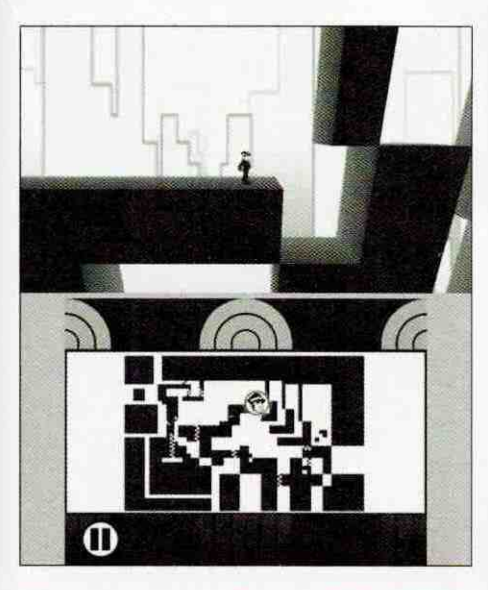
Al igual que muchos jugadores en todo el mundo, esperamos que se dé una fecha de salida para nuestro continente en las siguientes semanas. Títulos como éste seguirán demostrando que la consola que domina los portátiles es el Nintendo 3DS.













Shifting World

Aksys Games / Nintendo 3DS

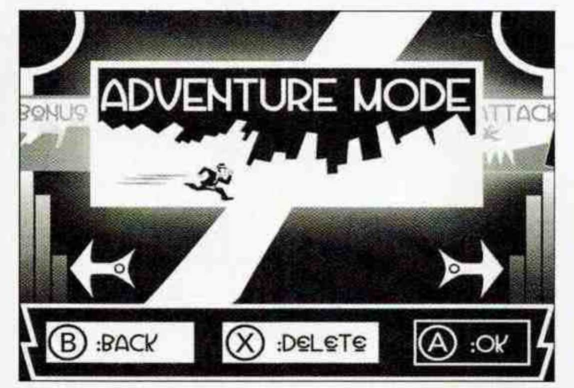
El mundo cambia de color en todo momento

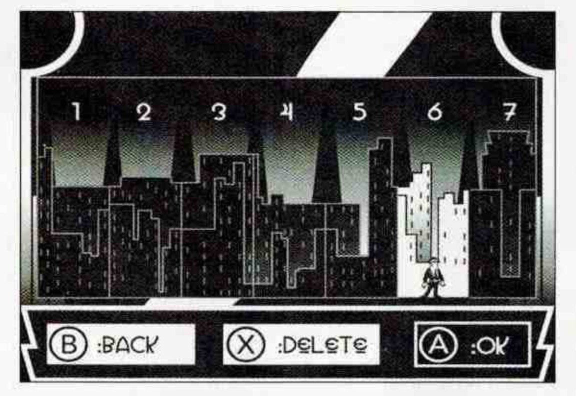
Aún recordamos con cierta nostalgia cuando los juegos de *puzzle* no eran más que variantes del gran **Tetris**: juntar globos o cristales para que estos se destruyan. Pero desde hace un tiempo las compañías están buscando variantes, se han dado cuenta de que este género puede dar mucho más; una de las pruebas más claras es el juego del cual les vamos a platicar, **Shifting World**.

Estamos hablando de mundos que parecieran de un título de plataformas en 2D, con abismos, obstáculos y grandes paredes que impiden tu paso, pero con una particularidad muy interesante: todo estará en blanco y negro. Así es, sólo estas dos tonalidades son las que se aprecian en todo el recorrido; de hecho, tu personaje también acata esta regla. El objetivo será que cuando llegues a algún obstáculo, cambies el color de tu personaje; de este modo, el mundo girará e interactuarás de otra manera con las estructuras que aparecen.

Visualmente, no compite con otro tipo de obras en la consola, pero en el aspecto creativo, créenos, es excelente. Tendrás que ser muy observador para que puedas girar el escenario en el momento correcto, si no quieres terminar encerrado entre dos paredes. En total serán más de medio centenar de niveles, pero se espera que por medio de los códigos QR se integren más escenarios en el futuro.

Con juegos como éste, que se suman a otras joyas como **Pushmo**, seguro que el futuro nos depara aún más sorpresas. La combinación de géneros es una opción, y gracias a las capacidades de consolas como el Nintendo 3DS los programadores no tienen pretexto para no intentar al menos nuevas fórmulas.





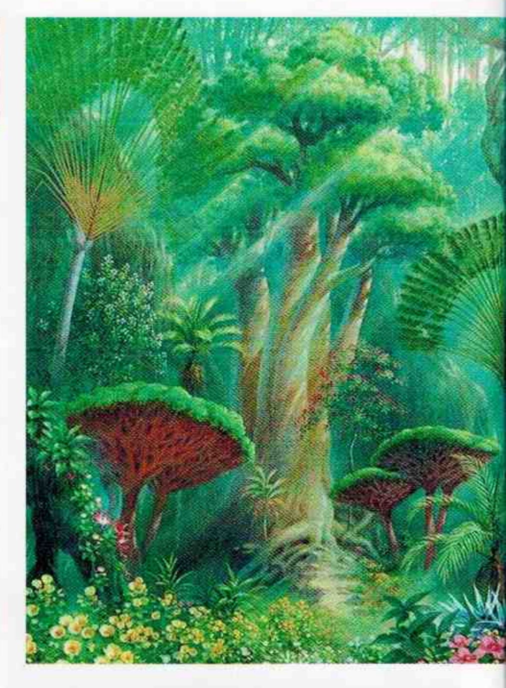
Aunque pueda parecer que se trata de un juego sencillo, conforme avanzas, la estructura de los niveles te mantendrá pensando durante varios minutos.





Etrian Odyssey: Legend of the Giant God

Atlus / Nintendo 3DS



Todos elegimos el futuro que deseamos vivir

Después de que en la época del Nintendo 64 el género RPG fuera uno de los grandes ausentes en la consola, a partir del GameCube las cosas cambiaron, aparecieron decenas, sobre todo en las consolas portátiles, como el Game Boy Advance y Nintendo DS. Esta situación se repite en el N3DS, donde Atlus desea consagrarse como uno de los grandes desarrolladores, ahora con un gran RPG.

Su fecha de salida se ha marcado para mediados de año en Japón, para América aún no se han hecho anuncios, pero valdrá la pena la espera. Existen varios elementos que agradarán bastante a los amantes de este género, al mismo tiempo que inyectará nueva vida al sistema de batallas; todo gracias a los trabajos que se han incluido para los personajes.

Por lo regular, en un RPG se pueden encontrar diferentes actividades para los integrantes de nuestra *party*, como magos y guerreros, pero ahora en este juego de Atlus se han agregado algunos que definitivamente tenemos que ver en acción, ya que suenan muy interesantes para el desarrollo de la historia. Estamos hablando de trabajos como francotiradores o bailarines... Sí, no es broma, no sabemos si vas a bailar para distraer al rival, o bien para subir el ánimo de tus compañeros, pero lo cierto es que se está innovando.

Los juegos RPG comienzan a vivir una especie de renacimiento, tanto las compañías como los jugadores están buscando nuevas fórmulas que hagan de este género algo más que sólo dar indicaciones y que seas un espectador más en lugar de un jugador.

Si Atlus mantiene el mismo nivel de sus grandes obras, como **Devil Survivor**, para esta misma consola, estamos seguros de que recibiremos con agrado la obra, ya que es precisamente eso lo que buscamos, nuevas experiencias, otras formas. Las historias clásicas y los sistemas de batallas por turnos ya no sólo han pasado de moda, sino que también comienzan a representar un ancla en el género, que gracias a desarrolladores como Atlus empiezan a desaparecer por completo.

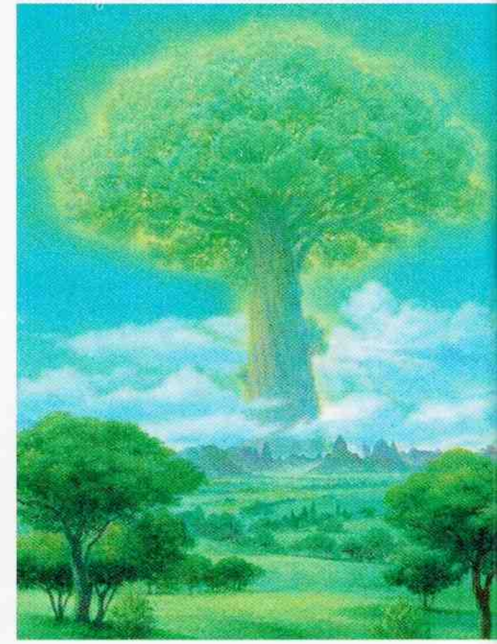




Atlus lleva mucho tiempo como uno de los licenciatarios que mejores obras ha desarrollado para portátiles de Nintendo. Por consiguiente, no creemos que esta vez vaya a defraudarnos; al contrario, con la experiencia que ha reunido, es seguro que nos entregue una nueva obra de arte para N3DS.











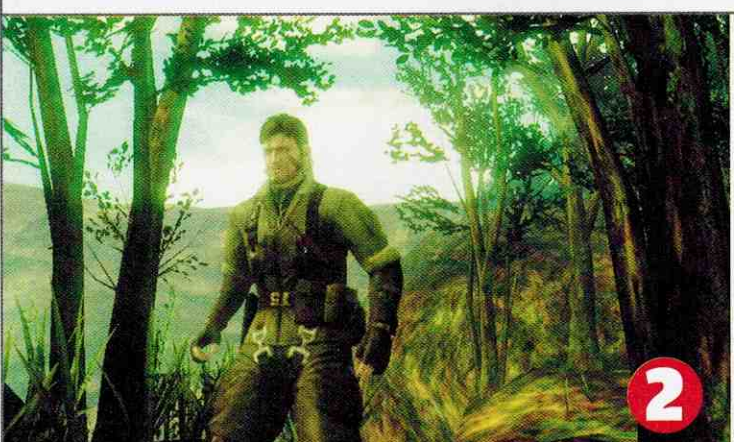
TOP 10



Xenoblade Chronicles

Monolith Soft / Wii

Luego de una larga espera, Nintendo dio la buena noticia de que este título llegará a nuestro continente, y desde ese momento todos los fans de los RPG nos emocionamos, pues se trata de una historia por demás interesante que se combina con maravillosos escenarios y un sinfín de misiones que podremos realizar incluso valiéndonos del *Classic Controller Pro*. Es un juego individual que retoma el estilo tradicional de los juegos de rol japoneses, que tanto brillaron en años anteriores, y por supuesto el diseño de personajes fue cuidado a detalle para que hasta el menos recurrente tenga buena participación. Sin duda, la opción más intensa para este mes.



Metal Gear Solid 3D: Snake Eater

Konami / Nintendo 3DS

Naked Snake, el soldado especial, está a punto de vivir una de sus misiones más desafiantes al buscar y enfrentarse a su mentora, **The Boss**. En **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater**, Konami no se limitó a hacer un simple *port*, sino que aprovechó el potencial del Nintendo 3DS para ofrecer una nueva experiencia de juego; claro, bajo la línea de historia que volvió tan entrañable este juego. Por supuesto, las escenas de acción no se harán esperar, pues en todo momento podrás entrar a una batalla de grandes proporciones que pondrán en riesgo la misión.

Resident Evil Revelations

Capcom / Nintendo 3DS



Capcom retoma un tanto el aspecto lúgubre y misterioso de los primeros títulos de **Resident Evil** al ofrecernos esta genial entrega para el Nintendo 3DS. La misión principal es rescatar o, mejor dicho, ir en busca de **Chris Redfield**, quien no se ha reportado luego de que lo enviaron a una misión. Visualmente es de lo más espectacular en el portátil.

Kid Icarus: Uprising

Nintendo / Nintendo 3DS

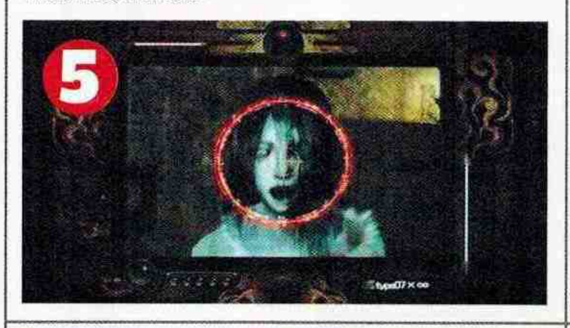
Pit tuvo un regreso importante en la serie **Super Smash Bros.** Ahora de nuevo está de vuelta pero con una aventura que retoma sus orígenes como héroe de los cielos. Por supuesto, **Medusa**, su gran enemiga, tiene nuevos planes de dominación, por lo que nuestro valiente guerrero alado deberá luchar con todas sus fuerzas para detenerla.



Spirit Camera: The Cursed Memoir

Nintendo / Nintendo 3DS

El horror invadirá las pantallas de tu Nintendo 3DS y cobrará vida a través de la función de Realidad Aumentada cuando explores cada una de las páginas del "Diario de los Rostros", que se incluye con el juego. ¡No te pierdas esta misteriosa aventura!



The Legend of Zelda: Skyward Sword

Nintendo / Wii

Grandes travesías has cruzado en este fantástico universo en donde un joven héroe debe enfrentar a poderosos enemigos para salvar a su mundo de la perdición. Pero en esta ocasión conocerás mucho sobre el origen de la leyenda y cómo surgió su mítica espada.

6

Heroes of Ruin

Square-Enix / Nintendo 3DS

Durante centurias los reinos estuvieron en constantes guerras hasta que un día la paz llegó... Y para mantenerla hay que estar preparado para enfrentar a los invasores. Por tal motivo, un grupo de cuatro guerreros emprenderán una misión para detener la maldad que se avecina, mientras buscan la cura para uno de los gobernantes de su nación.



TEKKEN 3D: Prime Edition

Namco-Bandai / Nintendo 3DS

El Torneo del Puño de Hierro hace su triunfal aparición N3DS con una entrega que convoca a los peleadores más fuertes del mundo para medir su poder con todo tipo de técnicas especiales. Visualmente es uno de los más destacados; además, fluye a 60 cuadros por segundo, lo que garantiza el buen desempeño en cada pelea. Por si fuera poco, incluye la película animada **TEKKEN: Blood Vengeance**.



Mario Kart 7

Nintendo / Nintendo 3DS

Conquista los circuitos de carreras con los veloces *Go-Karts* que ahora podrán sumergirse en agua o surcar los aires con los nuevos planeadores. Con esto, **Mario Kart 7** gana nuevas técnicas de juego que podrás poner en práctica con tus amigos, incluso *online*.

9

Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games

SEGA / Nintendo 3DS

Ya se aproximan los Juegos Olímpicos de Londres, y para festejar este magno evento qué mejor que poner a prueba las habilidades de dos populares franquicias, **Mario** y **Sonic**. En esta ocasión te presentamos la edición para NDS, en el que usarás las funciones táctiles para completar los eventos, así como el efecto tridimensional para que vivas una experiencia sensacional.



¡Los adolescentes son unos monstruos!

Monster High: Ghoul Spirit

THQ / Wii

Siempre es difícil ser el nuevo elemento en la escuela o en el trabajo, pero con un poco de constancia y dedicación será más sencillo. Justo como pasa en este título para Wii.

Seguramente, muchas veces has escuchado una frase como la que encabeza esta nota, que se refiere a los cambios de humor en los jóvenes, pero en **Monster High**... es literal. Las protagonistas del juego son chicas adolescentes que sólo piensan en verse bien. Hasta aquí todo normal, pero se trata de monstruos... sí, cada personaje representa a uno de las más temibles criaturas de la oscuridad.







En el juego aparecen **Franki Stein**, **Draculaura**, **Lagoona Blue**, **Clawdeen Wolf**, **Deuce Gorgon** y **Ghoulia Yelps**, cada una con un *look* diferente que las vuelve especiales. En el juego tomarás el papel de una nueva alumna en su colegio; como es normal, nadie te conoce y tendrás que intentar integrarte a algún grupo, siendo la mejor opción el que forman las **Monster High**, pero no será sencillo, tienen ciertas reglas.





Desde luego que no te van a poner pruebas de habilidad mental o de agilidad, para dejarte entrar en su pequeño y exclusivo club. Lo que deberás hacer es demostrar que estás a la moda y que tienes todo lo necesario para comprender sus banalidades. Para ello tendrás el apoyo del Wiimote, con el que podrás cambiar el diseño de tu ropa o incluso tu corte de cabello y el de tus amigas; todo para obtener la imagen que deseas. Recorrer el colegio será una gran oportunidad para encontrar divertidas actividades que realizar, además de que otros personajes te darán valiosos consejos para pasar cada prueba a la que te enfrentes. Visualmente es idéntico a las animaciones que se han creado de estas populares muñecas, así que no vamos a tener quejas en ese sentido. Donde sí queda a deber es en las melodías que acompañan nuestras acciones, llegan a ser tediosas y repetitivas.





Monster High: Ghoul Spirit no es ni de cerca un juego que vaya a marcar época o convertirse en referente; al contrario, está destinado sólo a cierto sector del mercado, que son las seguidoras de la serie y coleccionan estas muñecas. De ahí en fuera, resulta difícil que alguien más lo disfrute, pero puede resultar un gran acercamiento para los pequeños jugadores, o bien quien carezca de experiencia en este mundo. Si es tu caso, no lo dudes, te agradará la propuesta.



La fiesta no tiene fin en tu Wii

Karaoke Joysound

Konami / Wii

Otro aspecto interesante del juego son los personajes, ya que no sólo podrás seleccionar a personas normales, sino también a algunos animales o incluso hasta tu Mii. De esta forma, estarás más identificado al momento de bailar.

Antes de que Activision y Harmonix invadieran el mundo de los juegos musicales, el rey era Konami, sus series de ritmos eran tan populares que se creó una división especial, Bemani, que significa Beat Mania. Durante mucho tiempo Konami se quedó sin hacer muchos movimientos en este estilo, pero desde hace algún tiempo desea recobrar su trono. Para ello ha lanzado ya varias versiones de **Dance Dance Revolution** y **Karaoke Revolution**, a las que debemos sumar **Karaoke Joysound**, que propone un oferta distinta.





Los juegos de Karaoke son literalmente sólo eso, un micrófono, un disco con una gran cantidad de temas musicales y listo, la diversión está puesta. No se requiere de más para pasar un buen momento, excepto, claro, cuando ya nos sabemos de memoria las canciones o estas ya han pasado de moda. Para evitar esta situación, Konami tiene una solución que podría marcar un antes y un después en el medio.

Se trata de un sistema de pagos que te permitirá tener acceso a miles de canciones que se cargarán de manera directa en tu sistema una vez que las hayas seleccionado, después podrás interpretarlas con tus amigos. Ahora bien, esto es lo que ocurre en Japón, aquí en América aún no se ha informado acerca de esta mecánica de descarga. Se pretende que la diversión jamás termine, por lo que al menos estarían disponibles algunos temas para descargar.

Además de las canciones y el baile, se tienen pensadas otras actividades para que los jugadores no cambiemos de título durante un buen rato. Por ejemplo, en uno de los minijuegos tendremos que acomodar notas musicales, o bien seguir ciertas secuencias con ayuda del micrófono; esto, como ya comentamos, agrega un gran *Replay Value*.

De consolidarse este sistema de pago y descarga, podríamos estar ante una nueva época en la que obras como **FIFA** o **PES** no aparezcan cada año, sino al menos cada cuatro y todas las actualizaciones de jugadores o estadios se realicen de este modo. Pero, bueno, es sólo una posibilidad, ya veremos cómo responde el mercado.

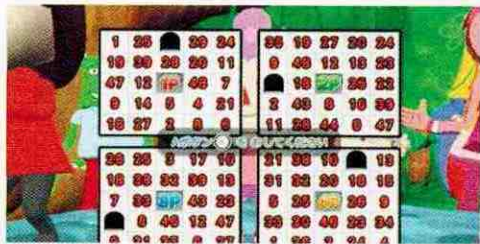






Pagar una cuota por jugar cientos de canciones parece una buena idea. Esperamos que en América también se logre consolidar este servicio, pues sabemos que en Japón funciona de maravilla.

El micrófono que viene de regalo al adquirir este juego es idéntico al que apareció en la serie **Karaoke Revolution.**





El terror también se vive bajo el agua

Jaws: Ultimate Predator

Majesco / Wii

Los jugadores más grandes deben acordarse de una película que causó revuelo en los años ochenta, nos referimos a **Jaws**, que nosotros conocimos en Latinoamérica como Tiburón, trataba justamente de una de estas peligrosas criaturas marinas que atemorizaba las playas de Estados Unidos. Fue tanta su popularidad, que tuvo algunas secuelas e incluso una adaptación a la consola favorita de esos años, el NES.

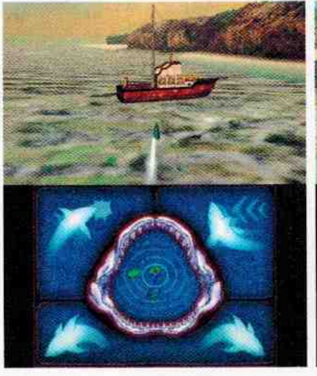
En dicho juego, nuestro papel era el de un buzo que debía explorar las profundidades del mar para poner fin al terrible tiburón. Ahora, en esta nueva versión para Wii, las cosas cambian: nos toca vivir la historia desde otro ángulo; es decir, seremos el tiburón, cuyo único objetivo es sobrevivir a todas las trampas de los humanos. Al inicio parece algo aburrido, o sea, ¿qué tantos movimientos puede tener un tiburón?, pero por fortuna el equipo de desarrollo se ha encargado de realizar una estructura jugable no sólo divertida, sino también desafiante. Recorreremos túneles y partes del mar en las que los peligros estarán a la orden del día, pero al mismo tiempo algunos acertijos que debemos resolver para avanzar, objetos como válvulas o conductos qué activar.

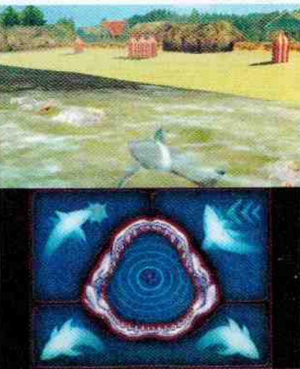
El estilo Cell Shaded del juego realmente fue la mejor opción para su desarrollo, permite movimientos realistas y fluidos todo el tiempo.

Quizá la película ya no es tan popular, pero lo que jamás va a cambiar será el miedo a los tiburones; de esto parte este juego, en el que la aventura y la acción nunca van a parar. Es una buena oportunidad si deseas conocer los orígenes del mito, pero también si quieres jugar algo diferente en Wii. Garantizamos que no te arrepentirás.

Las animaciones de la bestia marina son asombrosas, se mueve con gran naturalidad, al grado que puedes quedarte en una misma locación durante horas sólo para disfrutar de los movimientos de la criatura. Como no pude ser de otra manera, los ataques son pieza clave del juego, pero no sólo te servirán para dañar a los enemigos (que por cierto puedes encadenar para agregar un daño mayor), sino también para interactuar con los escenarios.

En pocas palabras, **Jaws: Ultimate Predator** es un buen juego, con un nivel de reto aceptable que te mantiene ocupado durante un buen rato. Además, para los coleccionistas resultará una pieza a la que es difícil resistirse, su único problema es que no cuenta con opciones alternas a la historia principal; una modalidad multijugador hubiera sido perfecta. Pero, bueno, como ya mencionamos, aun así resulta divertido. Si deseas algo original, ésta es la alternativa.





El Wii no será la única consola en la que podrás disfrutar de esta obra, pues también tendrá una adaptación para Nintendo 3DS, en la que obviamente el sistema de control cambiará, tendrás que realizar todos los movimientos del tiburón con ayuda de la pantalla táctil.


Wii
RHYTHM HEAVEN
FEVER
¡Sigue el ritmo con más de 50 juegos!
Nintendo


Un héroe puede aparecer en cualquier momento y en cualquier lugar...
TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB
Sangre, desnudos parciales, violencia, uso de alcohol.
© 2012 Monolith Soft

XENOBLADE CHRONICLES

La creación del mundo es sólo el inicio de una gran aventura que estás por vivir en tu Wii.

En ocasiones, la vida parece sencilla, sin retos, cada día que pasa sólo es una calca del anterior, pero es justo en esos momentos cuando aparecen las grandes tragedias, cuando el mundo se ve amenazado. Al mismo tiempo, es también el tiempo de que los grandes héroes aparezcan, tomen su papel en la historia y escriban su nombre en ella.



El diseño de los personajes para esta aventura es todo un deleite.



No es **Monster Hunter**, se trata de uno de los escenarios que deberás recorrer.





¿Sabías que...?

1.- El genio Tetsuya Takahashi también trabajó en los juegos **Xenosaga** y **Xenogears**, lo que en un principio creo confusión ya que se pensaba que **Xenoblade** sería una especie de secuela, pero lo cierto es que lo único que comparte es la palabra Xeno.

2.- Monolith Soft creó su primer gran título RPG en 2003, cuando lanzó **Batan Kaitos: The Eternal Wings and the Last Ocean**, juego con el que ganó varios premios principalmente por el brillante apartado gráfico.

3.- Éste es el primero de los tres grandes RPG que aparecerán en Japón, el siguiente es **The Last Story**, ya confirmado para América; el restante, **Pandora´s Tower**, aún no ha sido oficializado.

Los finales felices sí existen

Cuando se anunció el desarrollo de este juego, hace ya poco más de dos años, las reacciones en el medio fueron positivas, sobre todo porque el responsable, Monolit Soft, tenía grandes tarjetas de presentación, como lo es la serie **Baten Kaitos** para Nintendo GameCube. Sin embargo, aún quedaba pendiente un aspecto, su aparición fuera de Japón; todo apuntaba que se quedaría sólo en el país asiático, lo que sería una auténtica tragedia no sólo para los amantes de los juegos RPG, sino también para el medio.

Pasó el tiempo y se reveló que en Europa aparecería a finales de 2011, pero en América se mantenía aún el silencio. Como maestros de suspenso, Nintendo esperó hasta que apareció en el viejo continente para dar a conocer que también vendría a América, lo que provocó la felicidad de millones de jugadores que jamás perdieron la esperanza. Ahora la pregunta obligada es: ¿valió la pena tanto tiempo de espera?, la respuesta es sí, ya que estamos ante una de las obras cumbre del género, uno de los títulos más importantes de esta generación en muchos sentidos que, por fortuna, ya podemos disfrutar en nuestros Wii.

El director del juego, Tetsuya Takahashi, es uno de los máximos genios del mundo RPG, formó parte de Square durante su época dorada. De hecho, trabajó en dos de las más grandes obras de la compañía, **Final Fantasy VI** y **Chrono Trigger**, ambas para el Super Nintendo, lo cual nos deja claro la fortaleza de este proyecto.

JUGADORES



1



Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Monolith Soft** / Categoría: **RPG/Estrategia**

GAMEPLAY  GRÁFICOS   SONIDO  DIFICULTAD  HISTORIA  RANKING   9.5

Nadie niega que los juegos de **Final Fantasy** sean buenos, pero debido a tanto cambio en los sistemas de batalla han terminado por aburrir a los jugadores. La novena parte fue la última con un corte tradicional, a partir de entonces han perdido terreno, dejando vacío un espacio en el mercado que ahora se piensa que **Xenoblade** recupere para el mercado japonés y, claro, también a los seguidores del estilo.

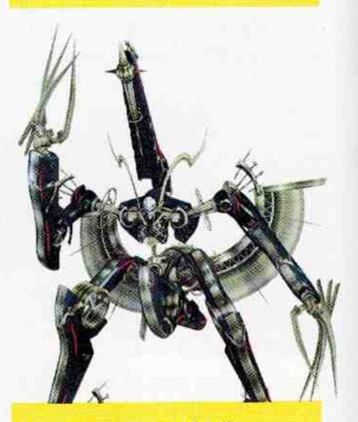
El sol comienza a salir nuevamente

Si hacemos un poco de memoria para remontarnos a los años del Super Nintendo y Nintendo 64, recordaremos que los mejores juegos RPG se producían en Japón. Los grandes estudios, como Square y Enix (antes de su fusión), eran quienes marcaban el paso del género; que un RPG fuera de Japón triunfara, era algo poco probable. Actualmente, la situación es muy distinta, ha dado un giro total y el país nipón ha perdido la batuta, pero está dispuesto a recuperarla a como dé lugar. Una de sus esperanzas es **Xenoblade Chronicles**.

En este juego se nos plantea la creación del mundo. Hace millones de años, cuando el planeta no era como lo conocemos ahora, existían dos grandes deidades que formaban el total de los pobladores, **Bionis** y **Mechonis**, quienes mantuvieron un duelo a muerte durante mucho tiempo hasta que **Bionis** recibió un ataque fatal y con sus últimas fuerzas logró provocar el mismo daño a **Mechonis**, muriendo ambos... ¿El resultado?, un nuevo mundo, en donde los humanos y las máquinas mantienen una guerra constante. **Dunban** es el nombre del héroe que mantiene las esperanzas de la humanidad, gracias a que cuenta con la legendaria espada Monado, capaz de dañar a los **Mechons**, máquinas que no se detienen por nada hasta devastar todo a su paso. Al final, no se conoce el resultado de la batalla entre **Dunban** y los Mechons, pero el primero perdió un brazo, lo que lo imposibilita para blandir la Monado Blade, espada que ahora está en su pueblo, esperando por un nuevo héroe que lleve a su pueblo a una época de libertad y paz. Justo en este momento es cuanto entra en escena **Shulk**.



¿Te recuerda a la reina de **Final Fantasy VIII**? A nosotros, sí.



A pesar de su aspecto frágil, estos enemigos son muy peligrosos.

La personalización es un aspecto importante de la obra, puedes cambiar la ropa de tu equipo en el momento que lo desees, además mejorar tus armas al estilo de **Monster Hunter**. Tendrás una lista de elementos que requieres para subir el poder de tu armamento, así que debes administrar bien el tiempo para lograr al guerrero perfecto.

Comienza el verdadero reto

Como ya debes suponer, **Shulk** es el nuevo elegido para portar la Monado Blade, arma que no le es desconocida, ha pasado toda su vida estudiándola, pero jamás se imaginó que sería su nuevo portador. A partir de este punto, la historia se mantiene constante todo el tiempo, nunca baja de intensidad; al contrario, mientras recorres los diversos escenarios estás pensando en los hechos más recientes, intentando descifrar tu futuro, pero nada nos preparará para lo que nos aguarda el destino. En este punto, el argumento y su desarrollo son excelentes; perfección es la palabra que mejor lo define. Ahora pasemos al punto medular del juego, el *gameplay*. Como primer punto, tenemos la exploración, que no se trata simplemente de dar vueltas por un camino previamente definido; al contrario, aquí la libertad es total, puedes ir a una montaña, al bosque, al pueblo... En fin, tú lo decides, lo importante es que busques pistas para tu objetivo principal, o bien que ayudes a los aldeanos con sus peticiones. Este segundo aspecto es sumamente importante, ya que de esta forma puedes mejorar tus implementos y obtener experiencia para los duelos en los que vaya de por medio el destino de tu mundo.

Las batallas, aunque permiten libertad de movimiento, como ocurre en la serie **Tales**, son reguladas por varios indicadores para que midas tus ataques. Es decir, no puedes pasar todo el tiempo golpeando a un enemigo; factores como el tiempo y la fuerza van a ser claves, así que piensa bien en cuál rival te vas a enfocar en cada duelo, para que no te quedes indefenso.





Basta con ver estas imágenes para darnos cuenta del gran trabajo del equipo de desarrollo. Es una obra que, sin duda, trascenderá en el tiempo.

Un espectáculo para la vista

Técnicamente, **Xenoblade Chronicles** resulta todo un deleite, los desarrolladores han llevado al Wii a sus límites. Los escenarios no sólo son enormes, sino que también están llenos de detalles, de texturas que te hacen pensar que realmente has viajado a un lugar lejano, mágico, que te hace olvidarte de la realidad para vivir una en la que tú eres el héroe. Elementos como el pasto, hojas e incluso la ropa de los protagonistas se mueven mientras caminas; es simplemente impresionante lo que han logrado, por momentos supera a **Monster Hunter**, de Capcom, en este sentido.

En momentos especiales de la trama se han incluido *cinemas display* en tiempo real, llenos de emotividad, con ángulos espectaculares que te harán pensar que estás viendo una película por el dramatismo con el que se desarrollan. Mención aparte merece la música, que es épica, memorable; una obra maestra que no te cansarás de escuchar jamás en tus recorridos.




Lo mejor de todo es que no sólo es una obra con bellos gráficos, tanto el sistema de juego como la historia complementan lo que es una joya.

Un clásico de la generación

Xenoblade Chronicles es un RPG que rescata las bases de este género y las potencia con creatividad y el poder de Wii; es una obra de arte que por fortuna ha llegado a América. No debes jugarlo sino vivirlo, gozarlo, ser parte de la historia; no exageramos al decir que bien puede competir por ser el mejor RPG de la generación. Desde este momento es ya un clásico que se recordará con el paso del tiempo como un parteaguas, como el juego que devolvió la vida a un estilo que en recientes fechas sólo vivía del nombre de sagas que hace tiempo fueron grandes.

RANKINGS

Master:

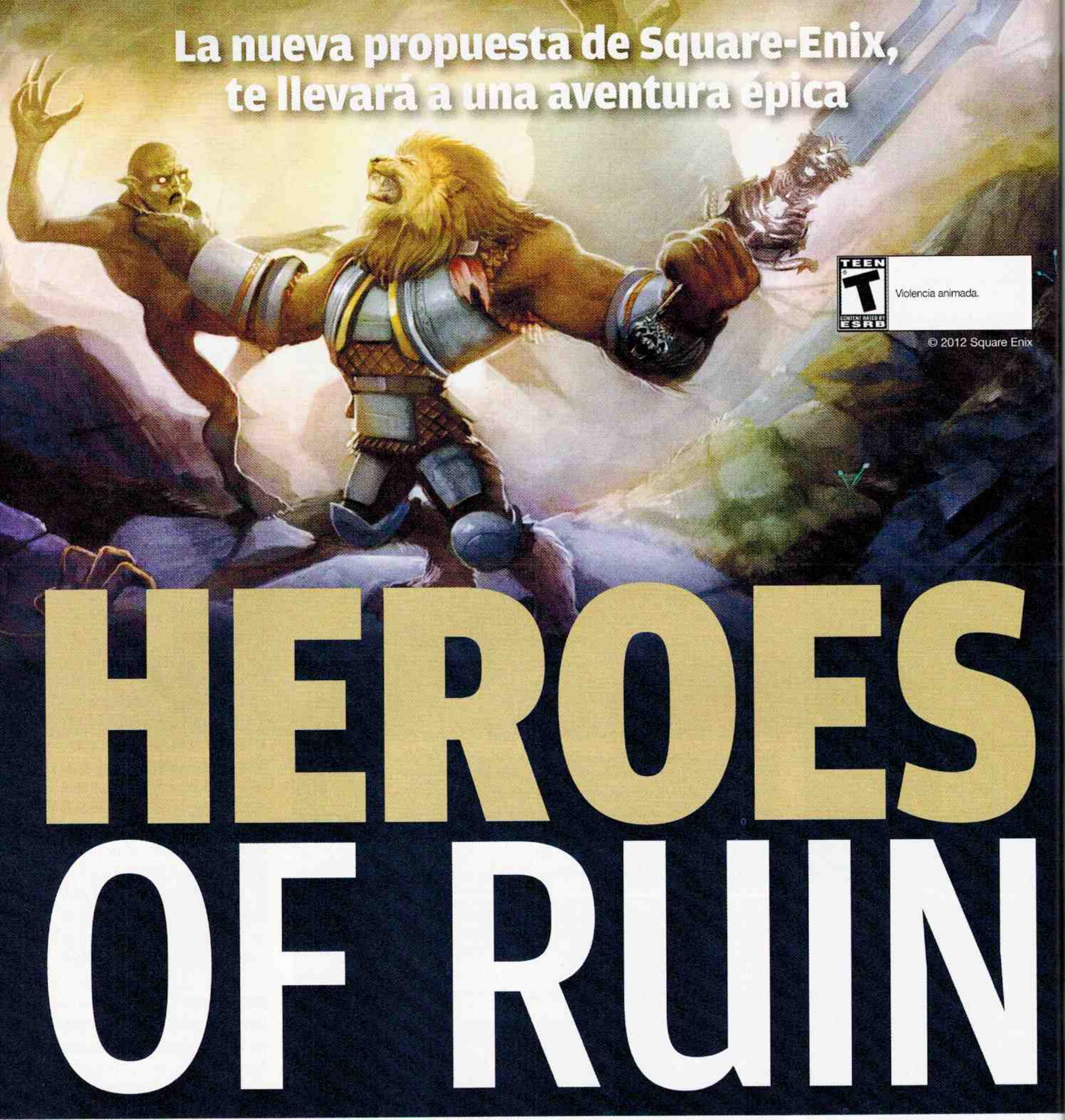
Los sueños se hacen realidad, eso me queda muy claro después de la llegada de este juego a nuestro continente. **Xenoblade Chronicles** es uno de los juegos más espectaculares de cualquier época, al grado que el año pasado, que estuvo disponible en Europa, fue considerado por muchos como la obra de 2011, superando incluso a **The Legend of Zelda: Skyward Sword**. Esto nos puede dar una clara idea de la magnitud de esta joya que por nada del mundo debe quedarse fuera de tu colección; te enamorarás de su argumento, de los personajes... Pasarán los años y será un gran recuerdo que se quedará contigo por siempre. Eso es lo que define a un clásico.

Crow:

Muchos estuvimos esperando por grandes juegos que no sólo se limitaran a efectos visuales, sino que también retomaran el concepto anterior de transportarnos por senderos de historias bien elaboradas, pensadas... planeadas. En **Xenoblade Chronicles** hallaremos todo lo que un jugador de RPG exigente podría pedir. Los personajes tienen un buen diseño y estructura, y los escenarios son tan extensos que te permitirán la exploración e interacción con los enemigos mientras disfrutas de parajes que bien tocan el límite del potencial de Wii. Lo interesante es que combina los elementos tradicionales de un título de rol con características contemporáneas sin ser un MMORGP.

Panteón:

En una industria tan llena de refritos, historias repetitivas y franquicias sobreexplotadas, se podría pensar que la creatividad ya está extinguiéndose, pero no es así. En **Xenoblade Chronicles** nos encontramos con una trama bastante original, cosa característica de los RPG, además tiene una calidad visual y musical impresionante que nos deja sorprendidos, pero como sabemos que los gráficos no lo son todo, en la cuestión de originalidad y jugabilidad, **Xenoblade Chronicles** es toda una experiencia que simple y sencillamente no puedes dejar de conocer, aún si no eres muy aficionado a los juegos de este género tan especial. Yo por mi parte, ¡no lo pensaré dos veces!



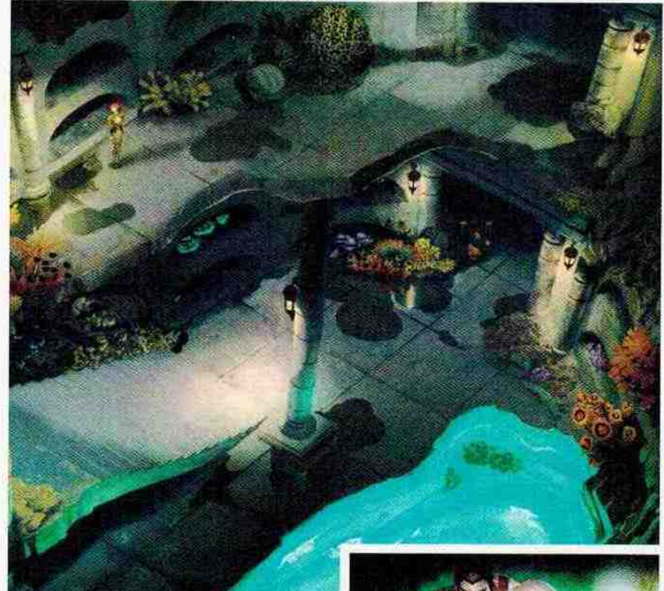
HEROES OF RUIN

Con el respaldo de una de las compañías de mayor trayectoria, **Heroes of Ruin** se postula como uno de los juegos de mayor atractivo para el Nintendo 3DS.

Ya hacía falta una buena experiencia de rol para el Nintendo 3DS, y qué mejor si se trata de una franquicia completamente nueva que seguramente dará mucho de que hablar. El título es **Heroes of Ruin**, el primer RPG de Square-Enix en llegar a la consola de tercera dimensión y que nos pondrá a vivir dentro de un mundo de fantasía, para enfrentar el reto no sólo de salvar a un héroe moribundo, sino también de luchar por preservar la paz que se logró luego de centurias de guerras. Cabe destacar que el desarrollo corrió por cuenta de la compañía n-Space, que ha tenido resbalones como **Hanna Montana: The Movie** y **Tron**, pero ha sobresalido por sus grandes adaptaciones a portátiles de juegos como **Call of Duty Black Ops**, **Golden Eye 007** o **Star Wars Battlefront: Elite Squadron**, por mencionar algunos. Con esas cartas de presentación y una historia que sacará al guerrero que llevas en el interior, comenzamos la reseña de **Heroes of Ruin**.

¡Cuatro héroes, una gran misión!

Los juegos cooperativos estuvieron durante un tiempo en el cajón del olvido, pero poco a poco se va retomando ese concepto para ofrecernos más y mejores historias que nos reúnan con nuestros amigos para enfrentar un reto sin igual. Claro ejemplo es la franquicia **Monster Hunter**, cuyo valor recae en la interacción con otros jugadores. El modo *online*, sin duda, va cobrando fuerza a pasos agigantados, y ahora ya prácticamente es básico que se incluya esta opción en los nuevos títulos o, por lo menos, en el juego local cooperativo, que también nos pone en una sorprendente aventura como años atrás lo hiciera la simple imaginación en las fantásticas historias de **Dungeons and Dragons**.







Como puedes ver, los escenarios están diseñados a detalle para que hasta el mínimo elemento luzca en pantalla.





En el caso de **Heroes of Ruin**, Square-Enix optó por no limitarse únicamente a una aventura individual, sino que sacó provecho a las cualidades sociales del Nintendo 3DS para ofrecernos una emocionante aventura que podremos compartir con hasta tres de nuestros amigos. Utilizarás tanto el *StreetPass* como el *SpotPass*, el primero te servirá para adentrarte en una modalidad extra para comprar o vender ítems que hayas encontrado en el modo de aventura. Es decir, tendrás almacenado en tu inventario objetos, y cuando te comuniques con uno de tus amigos, accederás a nuevos ítems o accesorios que te servirán para incrementar el poder de los personajes.

En cuanto al *SpotPass*, se tratará de un sistema de recompensas (ítems) raras o difíciles de conseguir. Se ha mencionado que, como ocurre con el juego **Pokédex 3D**, en el cual Nintendo envía datos regularmente (a través de la conexión Wi-Fi) para actualizar tus personajes y estadísticas, también lo hará Square-Enix. Pero aquí se tratará de misiones o retos especiales que deberás completar para extender tu experiencia de juego. De igual forma, se pretende explotar el potencial de los medios sociales para crear un sitio que servirá como plataforma para conocer nuevos jugadores, intercambiar ideas, ítems y hacer equipo para adentrarte en las misiones del juego. Suena interesante, ¿no?

Cada uno de los personajes tiene una historia propia que irás conociendo en la aventura. Esto amplía los hechos que se viven en cada una de las misiones.



El trabajo de diseño de personajes fue bastante cuidado, aquí puedes ver una evolución del progreso de creación de uno de ellos, desde que se traza el boceto hasta que se le van incluyendo las texturas para darle realismo.

¿Sabías que...?

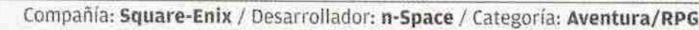
1.- La mayor diversión comienza cuando juegues en grupo con tus amigos a través de la conexión Wi-Fi. Podrás conversar a viva voz con ellos utilizando el micrófono del Nintendo 3DS y, claro, si necesitas algún ítem, lo podrás intercambiar para que siempre estén al máximo en sus equipos.

2.- ¡El cambio se verá constantemente! Con cada batalla que completes, tu personaje ganará experiencia, se volverá mucho más poderoso y evolucionará su estilo de combate, armadura, armas y las habilidades que le otorga su clase, mismas que podrás personalizar para lograr el mejor equipo.

3.- Día a día te serán enviados nuevos retos directamente a tu Nintendo 3DS, con lo cual podrás acceder a nuevas recompensas y logros. De igual manera, podrás descargar contenido, que se activará ocasionalmente, como nuevos ítems e incluso personajes.







Compañía: **Square-Enix** / Desarrollador: **n-Space** / Categoría: **Aventura/RPG**



















Cien años en guerra

Década tras década los poblados se enfrascaban en guerras que parecían que jamás tendrían final, hasta que un día un grupo de poderosos héroes aparecieron para enfrentar la batalla y, por fin, dar un respiro y momentánea paz a la nación. Sin embargo, la tranquilidad se ve amenazada cuando uno de los caballeros, **Ataraxis**, gobernador de la ciudad de Nexus, cae enfermo por una maldición mortal, provocando que la quietud se resquebraje y se amenace la paz que hasta ese instante se respiraba. Para evitar que ocurra una catástrofe, se hizo un llamado a todos los aldeanos: "aquel que encuentre la cura será recompensado con tesoros más allá de lo imaginable".

De esta forma, cuatro mercenarios, cada uno con sus fortalezas, debilidades y motivaciones, son quienes responden a la petición. Uno utiliza hechizos para aniquilar a sus enemigos, otro tiene armas y bombas; otro posee una espada legendaria capaz de derribar a múltiples rivales de un solo tajo, y el último usará sus puños para aplastar a cualquiera. Juntos podrán crear una alianza poderosa, o separados adentrarse en su suerte... Sea como sea, la estabilidad del mundo está en sus manos.









Los enemigos podrán ser fáciles, pero generalmente no estarán solos.

El hecho de terminar la aventura y aún tener la posibilidad de seguir jugando a través de las nuevas misiones que estarán disponibles para descarga, le da un importante valor agregado.







En las fotos de arriba puedes observar los detalles de luz, que son posibles gracias al poder del Nintendo 3DS y que hacen que se vea realmente espectacular.

Tipos de personajes, ¡conoce sus fortalezas!

Cada guerrero tiene una alineación o estilo de combate, por ejemplo, el "**Gunslinger**" es un antiguo criminal que se volvió vagabundo, por lo que muchas de sus acciones están supeditadas a una gran deuda monetaria que, tarde o temprano, deberá pagar. Busca riquezas, empuña pistolas, lanza bombas y es un peleador particularmente evasivo. Por su parte, el "**Vindicator**" cayó de la gracia de su organización y su penitencia lo hace viajar por el mundo para encontrar la forma de redimirse de la vergüenza; él está en busca de justicia, es fuerte y utiliza una espada mágica.

La "**Architect**" es estudiante de una academia lejana, y se conduce por una rivalidad personal para convertirse en la mejor invocadora del territorio. También está en pos de conocimiento y utiliza estrategias ingeniosas con hechizos devastadores. Por último, el "**Savage**", quien fue exiliado de su tribu y busca el poder y magia necesaria para regresar triunfal y glorioso a su tierra natal. Siempre está ansioso de sangre y tiene fuerza brutal, por lo que se convierte en un peleador frenético y poderoso.

En conclusión

Heroes of Ruin combina acción, aventura y un tanto de RPG, para formar un título que recuerda aquellas historias legendarias de caballeros y magos pero llevado a un nivel de fantasía mucho mayor. Esto lo posiciona en un mítico universo en el cual coexisten criaturas de todas las especies posibles, incluso árboles vivientes como en **The Lord of the Rings**. Se podría decir que nos recuerda un tanto el estilo de **The Legend of Zelda** o **Fable**, pero con la ventaja de que se puede formar un equipo y organizar la mejor estrategia para dominar el combate. Visualmente destaca el trabajo en el desarrollo de escenarios y efectos de luz y profundidad, así como en la velocidad con que se desplazan las imágenes. ¡Es muy recomendable para todo tipo de jugadores, y más para quienes disfrutan de las buenas historias.

RANKINGS

Master:
La compañía Square Enix tardó en preparar un proyecto para el Nintendo 3DS, pero ha conseguido una de las obras más completas y ambiciosas para la consola de Nintendo. **Heroes of Ruin** es todo un logro, y no me refiero al aspecto visual (que es sorprendente) o a la historia, sino a que es uno de los primeros videojuegos de estilo RPG para cualquier consola portátil que se pueden jugar en línea de forma perfecta, sin alteraciones en la transferencia de datos. Seguro que muchos esperaban un **Final Fantasy**, pero honestamente creo que esto fue lo mejor, dar descanso a una serie ya conocida al mismo tiempo que se intentó crear un franquicia que aportara al género.

Crow:
Desde que vi los primeros videos de **Heroes of Ruin** me llamó la atención su estilo de juego, que más que RPG es aventura en un entorno extenso. Pero quizá lo que más me agrada es la posibilidad de convocar a tus amigos para que juntos se adentren en esta aventura épica. En el aspecto gráfico, quizá no sea tan visual como **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater** o **Resident Evil: Revelations**, pero en su propio estilo resalta, sobre todo al lograr la sensación de un mundo de fantasía, lleno de criaturas de múltiples especies y cuyos efectos de luz le dan espectacularidad hasta a la mínima batalla. Otro extra importante es la constante actualización que recibirás como contenido descargable.

Panteón:
Tal parece que los desarrolladores ya se están poniendo las pilas y nos presentan juegos innovadores en lugar de tantas secuelas de las ya quemadísimas franquicias que todos nos sabemos de memoria. En este caso, **Heroes of Ruin** es justo mi tipo de juego, porque tiene fantasía, aventura, seres impresionantes y mucha acción para dejar satisfechos a los nostálgicos que gustamos de las grandes jornadas épicas que tanto hacen falta hoy día. Yo te invito sinceramente a que lo conozcas y así te convenzas por ti mismo de la genialidad de este singular título que definitivamente se merece que le des una buena checada. ¡Es hora de comenzar a luchar!

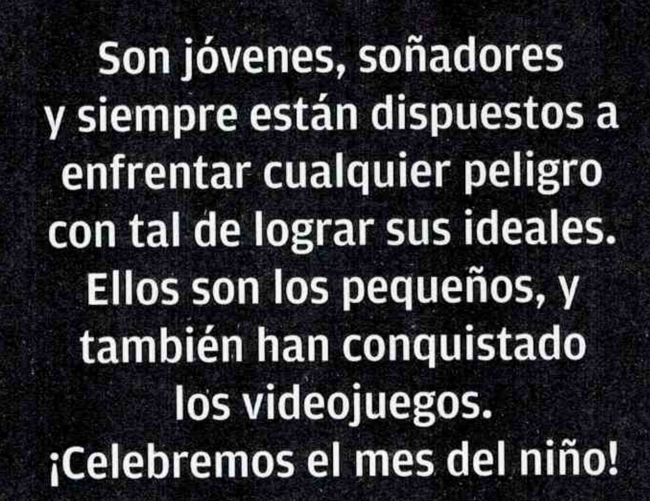
Nuestra portada



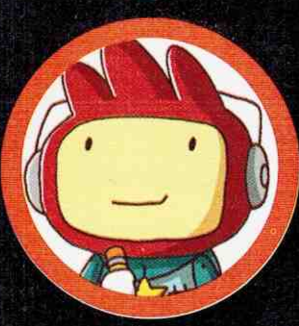



Los héroes comienzan a forjar su historia desde muy temprano



Son jóvenes, soñadores y siempre están dispuestos a enfrentar cualquier peligro con tal de lograr sus ideales. Ellos son los pequeños, y también han conquistado los videojuegos. ¡Celebremos el mes del niño!





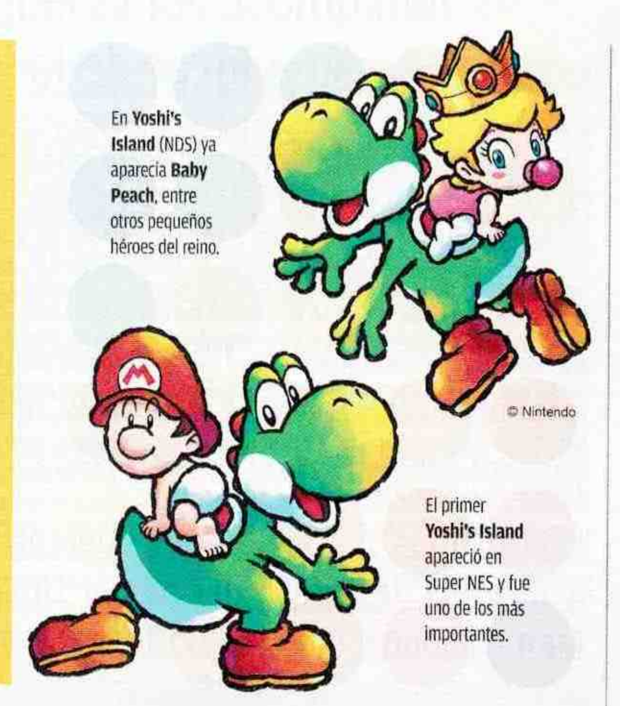




Pequeños pero muy valientes

En más de 25 años, Nintendo nos ha mostrado un sinfín de aventuras en las cuales no sólo hemos sido espectadores, sino también partícipes de esas grandes hazañas para rescatar princesas, salvar pueblos enteros, defender planetas en caóticas guerras, resolver los misterios más estremecedores o aquellos acertijos que luego de visualizarlos se descifran en nuestra mente. Hemos luchado contra grandes adversarios, que en copiosas ocasiones podrían superar nuestra fuerza, pero nunca la dedicación y perseverancia o las ganas de encontrar esa estrategia dominada por la inteligencia, no por el frenesí de la ocasión.

Muchas de esas historias apasionantes son protagonizadas por pequeños héroes que deciden enfrentar el reto y desafiar cualquier adversidad; niños que explotan su potencial o su destino, sin temor alguno. Por lo tanto, la portada de esta edición la dedicamos a todos los niños, tanto a los que aparecen dentro de la pantalla como a aquellos pequeños que toman el control en sus manos y emprenden sensacionales travesías por el simple hecho de disfrutar un rato de entretenimiento ya sea de forma individual o en alguna reunión con sus amigos.



En **Yoshi's Island** (NDS) ya aparecía **Baby Peach**, entre otros pequeños héroes del reino.

© Nintendo

El primer **Yoshi's Island** apareció en Super NES y fue uno de los más importantes.

Baby Mario y su hermano, **Baby Luigi**, demuestran su pasión por las carreras al alistarse para las competencias de **Mario Kart Wii**. Aquí vemos su vehículo principal, una curiosa carreola que alcanza grandes velocidades.

© Nintendo

La infancia del héroe más popular de los videojuegos

Cuando hablamos de videojuegos, es claro que uno de los primeros personajes que se nos viene a la mente es **Mario**, o **Super Mario**, como también se le nombra. A su hermano **Luigi** y a él los conocimos formalmente hace casi 30 años, cuando apareció su primer título para Arcadias, **Mario Bros.** (aunque la primera aparición de **Mario** haya sido en el juego **Donkey Kong**). Pasaron los años y continuaron nuevas y cada vez mejores historias, pero no fue sino hasta 1995 cuando **Baby Mario** y **Baby Luigi** surgieron en **Super Mario Wold 2: Yoshi's Island**. Quizá no fue completamente un protagónico, pero sí marcó la pauta para que, más adelante, se dieran nuevas historias sobre el pasado de más héroes y villanos del Mushroom Kingdom.

En aquel primer título, **Baby Luigi** era secuestrado por el hechicero **Kamek**, y por azares del destino **Mario** caería del cielo justo en la isla de los curiosos **Yoshi**, quienes aceptarían el reto de volver a rescatar al de gorra verde de las garras de **Bowser**. Ambos pequeños han tenido cambios notables a través de los años; por ejemplo, en la reedición de **Yoshi's Island** ya se incluían poderes o habilidades especiales, con lo que ganaban importancia en la misión, y claro, más adelante ya los veríamos vistiendo sus particulares overoles azules y playeras de color, en lugar de un simple pañal. Esto indica que han crecido un poco y, por lo tanto, ganan nuevos talentos e ingresan en otros títulos, como **Mario Tennis**, **Mario Kart**, **Mario Golf**, **Mario Super Sluggers** y, claro, **Mario & Luigi: Partners in Time** (para Nintendo DS) en donde aparecían junto con sus versiones adultas.

Asimismo, los intrépidos infantes también se verían acompañados de **Baby Peach**, **Baby Daisy** e incluso **Baby Bowser**, con lo que Nintendo presenta un abanico más amplio de sus héroes infantiles, logrando nuevas experiencias de juego que se verían reflejadas en intensas aventuras. Sin duda, el plomero bigotón y sus valientes amigos han sido de los mayores héroes desde sus primeros pasos.

La tecnología a favor de la justicia

Si hablamos de paladines de la justicia que tienen corta edad, no podemos dejar fuera a **Mega Man** y a **Astro Boy**. Ambos son mundialmente reconocidos y tienen algo en común: la tecnología que se ha empleado en ellos para volverlos los héroes que hoy día conocemos. **Mega Man**, por su lado, se muestra en varias facetas; en la línea principal que jugamos desde el NES apreciamos a un infante creado por el **Dr. Light** que debe enfrentar al siniestro **Dr. Willy** para evitar un ataque masivo de robots. Luego de una larga ausencia de la línea principal, CAPCOM retomó la franquicia como una descarga en WiiWare, con **Mega Man 9**. Lo interesante fue que no pretendieron actualizar el estilo visual o de juego; al contrario, mantuvieron la esencia de los juegos de antaño tanto en elementos gráficos como en la dificultad, sonidos y tipos de poderes. El diseño de los personajes se lució como un homenaje a las hazañas de este pequeño que nunca se ha rendido ante sus ideales, y claro, tuvo tal éxito que en 2010 apareció la décima entrega, igualmente para WiiWare. No sabemos si habrá una onceava, pero estaría maravilloso que pensaran en el Nintendo 3DS como una plataforma digna de continuar las heroicas misiones de este justiciero azul.



© Capcom

Keiji Inafune fue uno de los talentos principales dentro del desarrollo del primer título de **Mega Man**. Sin duda, una de sus obras maestras.

Ahora bien, **Astroboy** tiene una de las historias más emotivas que hemos visto, y se refleja ampliamente en la película de 2009; si no la has visto, ¿qué esperas?, no dudamos que te volverás fan de inmediato. Este personaje, creado por Osamu Tezuka, llegó primero como manga y anime en la década de 1960, convirtiéndose en un éxito casi inmediato. Aquí se narran las aventuras de **Astro**, un robot con aspecto infantil que fue diseñado por el **Dr. Tenma**, quien poco antes perdió a su hijo en un trágico accidente. El doctor, valiéndose de la tecnología, logra desarrollar un robot que originalmente se pensó como arma de guerra, pero lo dota de la conciencia de su hijo, por lo que el robot despierta con emociones, sentimientos y voluntad, así como con la cualidad de diferenciar entre el bien y el mal. Con esto, nació **Astroboy**, quien ocuparía todo su poder y arsenal para enfrentar las amenazas que pudieran llegar a Japón.

¿Sabías que...?

El primer título de **Mega Man** apareció en 1987 para NES, y fue tanta la aceptación, que se volvería una de las franquicias más longevas de CAPCOM; incluso, llegó a tener múltiples versiones alternas, como **Mega Man Battle Network** o **Mega Man Legends**. Siempre destacó por su singular estilo de juego, que sobresale por la dificultad y reto que hace pasar a cada uno de los jugadores. Sin duda, es un clásico que no puedes dejar de jugar aunque sea una vez.




Astroboy ha tenido varias adaptaciones en televisión, y en ninguna de ellas nos ha defraudado.

© D3 Publisher



Super Mario World 2: Yoshi's Island

Mega Man 10

Ness y **Lucas** con dos grandes héroes de la serie **EarthBound**; también han aparecido en Super Smash Bros. ¡Pequeños valientes!



Super Smash Bros. Brawl


© Capcom

¡Que la fuerza los acompañe!

Como mención honorífica en este espacio incluiremos a **Anakin Skywalker**, quizás uno de los nombres más representativos de la serie **Star Wars**. **Ani**, como también le llama, demostró grandes habilidades desde pequeño, por eso el caballero **Jedi Qui-Gon Jinn** puso atención especial en ese pequeño niño de sólo ocho años de edad que estaba bajo las ordenes del mercader **Watto**; su nivel de midiclorianos era demasiado elevado, lo que lo hacía un candidato potencial para el entrenamiento Jedi. En **Episode I: The Phantom Menace**, **Anakin** hace alarde de su pericia en las carreras de *pods*, y al ganar el torneo, **Qui-Gon** decide entrenarlo, pero por azares del destino la batuta recaería en **Obi-Wan Kenobi**, otro de los grandes personajes de la historia de **Star Wars**. Sin duda, aquí vemos otro ejemplo del surgimiento de un héroe.

Desafortunadamente, **Qui-Gon** no pudo entrenar a **Anakin**, por lo que quedó a cargo de **Obi-Wan**.

Durante su preparación, **Anakin** se volvió uno de los prodigios más grandes de la historia, ganándose el respeto de muchos por su empeño y dedicación, que terminó más adelante dando frutos al ser nombrado Caballero Jedi. ¿Por qué lo incluimos en tecnología?, pues porque su aspecto más memorable es cuando se viste con su solemne atuendo negro que caracteriza al Lord Sith, **Darth Vader**, aunque esto ocurriría mucho tiempo después -y no precisamente estaría en pro de la justicia-, cuando aquel pequeño de ocho años quedara sumergido en el dolor, rencor, ira y sed de venganza, que el **Emperador** sembró en el corazón de **Anakin Skywalker**.

¿Sabías que...?

Roll fue diseñada como la contraparte femenina de **Mega Man**. Su nombre proviene del juego de palabras *Rock & Roll*, pues si recuerdas, en Japón **Mega** es conocido como **Rock Man**, por lo que ambos personajes podrían leerse como **Rock** & **Roll**. Ella ha aparecido en la saga original de **Mega Man**, pero también hizo un triunfal ingreso en **Tatsunoko VS CAPCOM**, demostrando que no por ser una chica significa que no sepa cómo patear el trasero a sus rivales.


Star Wars Episode I: Racer



Astroboy: The Videogame


The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Link, Junto a la pequeña **Zelda**. Ambos están destinados a vivir una aventura sin igual, conociendo a nuevos aliados en el camino, así como a villanos que tratarán de impedir que la justicia reine en Hyrule y en los demás territorios.


Scribblenauts



Tatsunoko VS Capcom


Dragon Ball Origins

Porque aunque pequeños, enfrentan al rival cara a cara

Hay otros dos célebres personajes que ni siquiera han llegado a la adolescencia pero en sus hombros llevan la responsabilidad de enfrentar a la maldad sin importar cuál sea su rostro. Uno es oriundo del planeta Vegeta, otrora hogar de los poderosos Sayiajin. **Kakarotto**, como es su nombre nativo, es un personaje creado por Akira Toriyama, uno de los artistas más prolíficos de Japón, quien también se vio envuelto en el desarrollo de personajes para **Chrono Trigger**, **Dragon Quest** y muchos más. **Goku** llegó a la tierra en una cápsula espacial y quedó bajo el cargo de **Son Gohan** (a quien **Kakaroto** consideró su abuelo), pero en un desafortunado incidente el pequeño se transforma en **Ozaru** y elimina a su cuidador; debido a que en los momentos de la transformación no tiene conciencia, desconoce lo que realmente ocurrió. **Goku** pronto se convirtió en un protagonista único, que ha pasado de generación en generación, pues a pesar de que en los primeros momentos de la serie se muestra como un pequeño niño juguetón, tiene el valor digno de un guerrero milenario; su entereza y determinación ante la batalla lo convierten en uno de los ejemplos más destacados de la tenacidad y voluntad, dejando un mensaje en cada uno de sus capítulos, una enseñanza que de alguna u otra forma nos indica que nunca hay que dejar de perseguir nuestros sueños... y sin importar qué tan grande sea el obstáculo, siempre podremos sacar la fuerza de nuestro interior y apoyarnos en nuestros seres queridos para superar todo.

Mucha gente compara la historia de **Dragon Ball** con **Superman**; no obstante, cada héroe es único.



En la serie **Dragon Ball GT**, **Goku** vuelve a ser niño para vivir nuevas aventuras con sus grandes amigos.

Saria apareció en The **Legend of Zelda**: **Ocarina of Time**, como una de las siete **Sages**, la del bosque. Ella otorga la melodía "Saria's Song" a **Link**, también le da la primera ocarina de madera.

De héroes y leyendas...

Con la misma perseverancia, heroísmo, dedicación y valor, destaca otro héroe infante, a quien seguramente has acompañado en por lo menos una de sus aventuras. ¿Su nombre? **Link**. Han aparecido múltiples historias que se ubican en su adolescencia, pero en 1998 salió como un pequeño niño de origen Hylian que vivía como Kokiri en una pequeña aldea.

Allí, **Link** sólo tiene 11 años, y a diferencia de los demás niños, él no tiene un hada que lo acompañe, pero pronto su vida da un giro de 180 grados cuando su destino toca a la puerta... Un día es llamado por el sagrado árbol **Deku**, para comentarle sobre una misión importante que tendrá que emprender, así como para brindarle un hada que lo acompañe en su travesía para rescatar a la princesa **Zelda** del maléfico **Ganon**. Parafraseando a **Hugo Cabret**, podemos decir que todos tenemos una función en la vida, un objetivo, un destino, algo por lo que debemos luchar y aferrarnos por conquistar esos sueños que dan paso a la genialidad, a la creatividad y a las grandes aventuras.

Así, el destino u objetivo de **Link** es no darse por vencido por más difícil que sea la misión, no claudicar sin importar que sus enemigos lo superen en fuerza o dimensiones; no rendirse aunque todos piensen que no encajas en un lugar... porque recuerda que lo común... no podrá nunca ser extraordinario. En este caso, **Link** o **Goku** no fueron comunes u ordinarios, rápidamente se convirtieron en figuras que pasarán a la historia y, así como los **Caballeros del Zodiaco**, nunca dejarán de luchar.



Ash también apareció en los videojuegos, específicamente en **Pokémon Puzzle Legue**. ¿Lo recuerdas?

Nunca te rindas, si quieres ser el mejor

Alguien que nos comunicó que, ante todo, siempre hay que hacer el mejor esfuerzo y luchar por nuestros sueños e ideales, así como confiar en nuestros amigos y siempre dar el máximo esfuerzo por ayudarlos cuando lo necesiten, es el originario de pueblo Paleta, **Ash Ketchum**. Con **Pokémon** surgió un fenómeno como pocas veces había experimentado el mercado de los videojuegos. Aquí, un pequeño (sin nombre) se adentraba en una aventura sin igual para atrapar a múltiples criaturas, entrenarlas y combatir con otros entrenadores o criaturas salvajes para conquistar un sueño: ser el mayor entrenador **Pokémon** del mundo.

Ash, durante toda la serie, siempre se hizo acompañar de **Pikachu**, un **Pokémon** de color amarillo cuyo poder principal era el "Imapctrueno", con el cual generaba descargas hacia sus rivales.

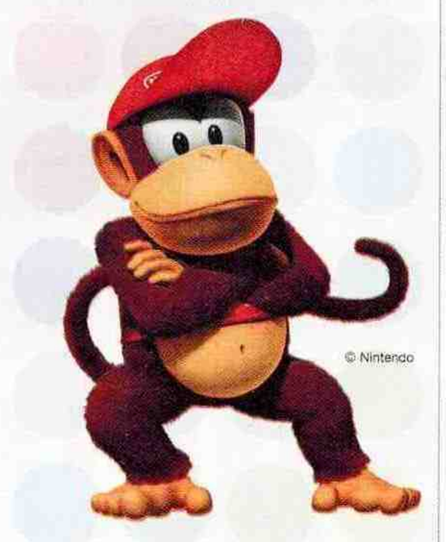
Así, ese ideal se vio reflejado cuando la compañía Nintendo presentó la serie de animación de **Pokémon**, teniendo a **Ash Ketchum** como protagónico, un pequeño niño que sale de su hogar para demostrar al mundo y a sí mismo que puede convertirse en el mejor entrenador. La serie, cargada de momentos emotivos que comparten los protagonistas y sus **Pokémon**, siempre nos deja un aprendizaje: nunca debemos dejar que alguien frustre nuestros sueños, y si queremos algo de verdad, debemos luchar hasta el final por cumplir ese ideal. Muy recomendable, tanto en serie como en películas.



Alex Kid fue uno de los personajes clave de SEGA, regresó para **SEGA ALL STAR RACING**. Otro ejemplo es **Kuni**, el pequeño niño que aparece junto a **Chibiterasu** en **Okamiden**.



Dixie y **Diddy** fueron dos de los grandes personajes que surgieron en la última recta del SNES. En **Donkey Kong Country 2**, hicieron equipo para rescatar a **Donkey**.



En conclusión

Pequeños de edad pero de gran voluntad, son varios héroes que nos han acompañado a través de los años y que mediante sus aventuras nos hemos divertido como niños sin importar la edad que tengamos. También hay que recordar a **Tails**, un pequeño zorro amarillo que se unió a la franquicia **Sonic** en 1992; **Alex Kidd**, **Luke** (que siempre acompaña al profesor **Layton** en sus investigaciones); **Maxwell**, el pequeño protagonista de **Scribblenauts**, e incluso a **Bart Simpson** que ha enfrentado mutantes del espacio en el NES, y, claro, a los pequeños **Dixie**, **Diddy** y **Kiddy Kong**, cuyas aventuras en el Super Nintendo aún se recuerdan con aprecio. Así como a muchos otros personajes, pero sobre todo agradecemos notablemente a nuestros lectores (niños de edad o de corazón) que siempre están dispuestos a vencer retos mayores y a seguir las enseñanzas de sus héroes, de siempre ser mejores y nunca dejar de lado sus sueños... A todos ustedes dedicamos Nuestra portada.

¿Qué tan lejos llegarías para salvar el planeta?



SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL Survivor 2

Tras una primera parte que se volvió un referente en las nuevas tendencias de juegos RPG, **Devil Survivor 2** viene dispuesto a crear su propia historia.

Los juegos RPG están evolucionando, el género se encuentra atorado y ya son varias las compañías que parecen estar intentando el rescate. De entre ellas destaca Atlus, que desde hace años está realizando excelentes trabajos en este estilo, como fue el caso de **Devil Survivor** y ahora **Devil Survivor 2**, para Nintendo DS, con todos los argumentos para convertirse en un clásico de la consola.











A pesar de que es un título para Nintendo DS, la calidad gráfica es impecable. El estudio desarrollador ha sabido crear una obra de primer nivel.

Más allá de las espadas y flechas

Por lo regular, cuando escuchamos hablar de un nuevo RPG, de inmediato vienen a nuestras mentes guerreros con cascos, armaduras, espadas y flechas, todos enfrentando a seres extraños dentro de castillos... El género llegó a centrarse tanto en este tipo de aventuras que muchas personas llegaron a considerarlo como requisito para que el juego fuera considerado como RPG, pero eso no es así, puede estar situado en cualquier época y lugar, como lo deja claro Atlus con sus obras.

En **Devil Survivor** para Nintendo DS se demostró que una gran historia es la clave en este medio, complementada con un apartado jugable soberbio, fórmula que se repite en esta entrega para la doble pantalla de La Gran N. Antes que nada tenemos que aclarar que no se trata de una secuela directa; es decir, no veremos a los mismos personajes, es una trama completamente diferente en la que los demonios son el único elemento que comparten.



Cada personaje tiene un estilo diferente para la batalla, analiza sus ventajas.

El lado oscuro no siempre es negativo

La historia en Devil Survivor 2, como ya comentamos, es magnífica. Todo comienza cuando un grupo de jóvenes japoneses reciben un mensaje en su teléfono celular, situación normal en el mundo en que vivimos hoy día, donde la comunicación se da en todo momento, pero lo extraño está en que no se trata de algún saludo o pregunta, sino de un aviso, un video en el que se muestra la muerte de todas las personas que han recibido el mensaje.

En el video se puede ver que morirán en un accidente mientras viajan en un tren, pero gracias a este aviso logran evitarlo, para posteriormente darse cuenta de que todo tiene relación con un misterioso sitio en Internet donde se anticipan las muertes de todos lo ciudadanos de Japón, por lo que ahora, al saber la verdad, deciden evitar que esto ocurra, situación que no será para nada sencilla.

Por si todo esto no fuera suficiente, al mismo tiempo una invasión de unos seres conocidos como septentrion ha comenzado en Japón... Todo es un caos, la vida parece haber llegado a su fin, pero sólo queda una oportunidad, una última alternativa para salir airosos de la amenaza y del peligro que representa la página *web*: realizar un pacto con los demonios; parece arriesgado, pero es la única forma de evitar la aniquilación.

Al igual que en la primera parte, podrás colaborar con demonios de otra dimensión para combatir a las criaturas que han invadido la isla asiática, todo mediante un plano estratégico que te recordará mucho a **Fire Emblem** u **Ogre Battle**, pero no te preocupes, si no los conoces, te explicaremos brevemente en qué consisten.

Al igual que en muchos RPG, como **Dragon Quest**, el protagonista de la historia no tiene algún nombre, simplemente se le conoce como **Hero** hasta que tú le des el nombre que desees. Puede ser el tuyo o cualquiera que se te ocurra, el objetivo de esto es que realmente te sientas identificado con el personaje, haciendo de la aventura algo entrañable.

¿Sabías que...?

1.- Atlus no es una compañía nueva en el medio, desde los años del NES ya desarrollaba grandes joyas como **Bonk´s Adventure**, un juego de plataformas bastante original que se volvió uno de los más populares de la consola de 8 bits.

2.- Cuando los juegos de pelea estaban en la cima de las arcadias, Atlus también colaboró con su granito de arena al género, creando **Power Instinct**, un divertido título que además de grandes combates se distinguía por lo original de sus personajes.

3.- No podemos dejar de mencionar la gran serie **Trauma Center**, que desde su aparición en Nintendo DS se ha colocado como uno de los juegos más vendidos del sistema, lo que habla de la originalidad en los desarrollos de la compañía.



Al igual que en la primera parte, la integración con tu equipo será básica.

JUGADORES



1



Compañía: **Atlus** / Desarrollador: **Atlus** / Categoría: **RPG / Estrategia**



GAMEPLAY





GRÁFICOS



SONIDO



DIFICULTAD



HISTORIA

RANKING





8.5

Uno de los personajes más interesantes que conocerás en el juego es **Fumi Kanno**, una chica de 21 años a la cual le encanta la tecnología, por lo que resulta muy útil para tu equipo. Sin embargo, no le interesan muchos las relaciones sociales; es decir, resulta solitaria e introvertida, no habla mucho, pero su gran inteligencia lo compensa.

Piensa antes de mover tus piezas

Cuando entres a las batallas, el escenario se dividirá en varios cuadros pequeños, como tablero de ajedrez, donde puedes mover a tus personajes en cada turno antes de que realicen algún ataque. Pero no creas que se trata simplemente de acercarlos a los enemigos y dañarlos, no, también debes evitar que ellos avancen, ya sea rodeándolos o atacándolos a distancia. Es un sistema de juego muy completo que te obliga a pensar en cada paso que das, ya que no es lo mismo recibir el daño en un costado que de frente, por mencionar un ejemplo.

Ahora bien, otra opción que se ha agregado al juego es la de combinar a los demonios que hayamos encontrado en nuestro camino, algo así como lo que pasa con las tarjetas de **Yu-Gi-Oh!**, sólo que aquí no necesitamos de alguna tarjeta mágica para hacer la fusión. Esto obviamente traerá mejoras en nuestros combatientes, logrando que no sólo resten más energía con sus ataques, sino que al mismo tiempo se vuelvan más resistentes a los impactos enemigos.



Aunque todo el desarrollo del juego se va a mostrar en la pantalla superior, en la inferior tendremos que interactuar con cada uno de los elementos del título.

Cambiar al mundo no siempre es sencillo

Devil Survivor 2 es de esas obras que nos enseñan a valorar y darnos cuenta de lo que es en verdad un videojuego, lleva la innovación en historia y *gameplay* a un nivel donde pocas veces lo habíamos visto. El Nintendo DS sigue siendo una excelente opción de entretenimiento, Atlus lo sabe muy bien y por ello ha decidido desarrollar el título en esta plataforma, y no en la nueva portátil en 3D de la compañía. Lo cual, insistimos, no es para nada un retroceso, explota al sistema llevándolo a sus límites, situación que debería de ser constante en el medio. En pocas palabras, **Devil Survivor 2** es toda una obra de arte que en este año se consolida como una gran serie, misma que esperamos llegue a Wii U.



El protagonista de la historia tiene una tarea complicada, pero nada que no pueda resolver el trabajo en equipo.

A diferencia del *remake* que se realizó de **Devil Survivor** para Nintendo 3DS, este juego no está doblado, todos los diálogos son por medio de subtítulos. Esto de ninguna manera representa un punto en contra ya que la historia sigue siendo impecable, que es lo importante; se extrañan las voces, pero no son determinantes en la evaluación final.

RANKINGS

Master:

Muchas veces nos quejamos de que en la consola de Nintendo no esté la serie **Persona** o el reciente juego **Catherine**, ambos de Atlus, pero lo cierto es que también contamos con grandes exclusivas como **Devil Survivor**, que debo decir es excelente. El sistema de batalla es único, pero lo mejor es que el argumento se desarrolla de gran forma, nunca se pierde la fuerza en la trama, lo que mantiene esperando el desenlace. En pocas palabras, es una joya para Nintendo DS, no hace falta decir más, un RPG como pocos que llega al Nintendo DS ya con la medalla de clásico colgada. Por nada del mundo te lo debes perder, dejarlo pasar podría ser un crimen, así que no lo hagas.

Crow:

La pasada entrega fue una muestra del potencial que podría ofrecer esta franquicia con las bondades del Nintendo 3DS. Pocos meses después, Atlus nos trae la esperada secuela que fue pensada desde cero para aprovechar al máximo el hardware del portátil de Nintendo. Básicamente, el estilo de *gameplay* sigue intacto; es decir, la acción se desarrolla en combates por turnos en un tipo de estrategia como hemos visto en **Fire Emblem** o **Final Fantasy Tactics**. La historia vuelve a poner a Japón en peligro, pues una invasión de extrañas criaturas se ha apoderado de la ciudad, así que tus aliados demonios y tú deberán derrotarlos.

Panteón:

Los personajes tipo anime están de regreso en una secuela que la verdad no me está presentando mucho que digamos en cuanto a innovación se refiere. No es que tenga nada en contra del estilo de diseño, sólo que si se lo quitamos, queda un título con temática simple y un modo de juego no tan brillante. Después de jugarlo un rato, reiteré que no es mi tipo de juego y que pudo haber quedado mejor, pero creo que más bien están dándole a la comunidad aficionada de la animación japonesa lo que quiere, pero no a un videojugador que busca algo verdaderamente interesante. Yo mejor me voy a decidir por **Spirit Camera**, pues ése sí que está innovando en serio.


Wii™
Xenoblade
CHRONICLES
Nintendo

No existe terror más grande que la soledad... no caigas en ella

SPIRIT CAMERA: The Cursed Memoir

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB — Sangre, violencia.

Muchas veces buscamos ocultar nuestros temores, pero cuando son éstos los que nos persiguen, sólo queda una cosa que hacer... enfrentarlos, tomar valor y confiar en nosotros mismos. De esta manera, podemos dejar atrás cualquier pesadilla, cualquier infierno que nos esté atormentando. Ahora, antes de salir a esta aventura, lo único que podemos decirte es suerte, mucha suerte.

Prepárate para disfrutar de una de las obras mejor desarrolladas para el Nintendo 3DS hasta ahora.

La revelación del año

No vamos a mentir, nadie esperaba que este juego llegaría a América, mucho menos tan pronto, pero por fortuna cuando se realizó su anuncio prácticamente ya estaba todo listo para su estreno. Fue una gran sorpresa que en Nintendo se tenían bien guardada, que esperamos no sólo se quede aquí, sino que represente una nueva línea a seguir por la compañía en estos títulos de corte japonés que tanta popularidad tienen en nuestro continente.

Bien, pero comencemos a hablar de **Spirit Camera: The Cursed Memoir**. Lo primero que llama la atención de este juego, desarrollado en conjunto por Nintendo y TECMO KOEI, es el género al que pertenece, el horror, mismo que en consolas portátiles prácticamente no existía debido principalmente a las limitantes técnicas, pero ahora con el Nintendo 3DS no sólo ha quedado en el pasado dicho problema, sino que también el género se ve potenciado por las características únicas de la plataforma.

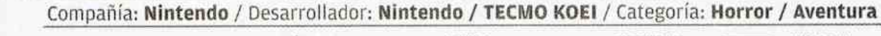


Todos los personajes tienen diferentes motivaciones. Su historia te impactará desde el primer momento.

JUGADORES





























En la pantalla inferior podrás interactuar con los diversos elementos del juego que te encuentres a tu paso. Nunca la pierdas de vista.

Mira a los ojos al horror

El argumento que nos presentan es simple en un principio, pero al avanzar, las sorpresas no dejan de aparecer y cambian nuestra perspectiva de los hechos. La misión es encontrar a una chica de nombre **Maya**, quien ha sido secuestrada por una misteriosa mujer que viste de negro. No será nada sencillo, tendremos que resolver cientos de acertijos y, lo más importante, superar nuestros miedos; pasillos vacíos y decenas de apariciones en la mansión embrujada serán los principales enemigos.

La manera como exploraremos los cuartos es normal, o sea, lo veremos todo en la pantalla superior mientras que en la táctil realizaremos algunos movimientos para interactuar... Pero la verdadera magia del juego está en la cámara, ya que gracias a un cuaderno que se incluye con el juego, al que se le conoce como Diary of Faces, que no es otra cosa más que tarjetas de RA, podremos revelar el misterio.

En este libro veremos fantasmas, pero no los clásicos que parecen sábanas voladoras; nos enfrentaremos a criaturas aterradoras que no dudarán en detenernos, por lo que siempre tendremos que estar atentos a los hechos en pantalla. Justamente uno de los triunfos de esta obra es el terror, realmente provoca miedo cuando lo estás jugando, tanto por los increíbles efectos visuales en 3D como por el sonido.

¿Sabías que...?

1.- TECMO KOEI ha desarrollado varios juegos para Nintendo en fechas recientes. **Dead or Alive**, **Samurai Warriors** o el futuro **Ninja Gaiden**, para Wii U, son muestra de que la relación entre ambas compañías está mejor que nunca.

2.- El Team Ninja de TECMO KOEI colaboró con Nintendo para el desarrollo de la historia en **Metroid: Other M** para Wii, que es considerado como uno de los mejores juegos para la consola.

3.- Una de las series más famosas de TECMO KOEI es **Nobunaga's Ambition**, estrategia al estilo de **Fire Emblem** que este año tendrá un *crossover* con **Pokémon**.

No es la primera vez que una serie de horror llega a una consola portátil, pero sí la que mejor lo ha hecho. Hace algunos años, para el Game Boy Advance, apareció **Silent Hill**, de Konami, pero debido a que el sistema no era poderoso técnicamente, tuvo que adaptarse al estilo de novela gráfica, situación que no agradó a los fans.

TECMO KOEI es una compañía con toda la experiencia del mundo en el horror. Son los responsables de la serie **Fatal Frame**, cuya última entrega llegó en exclusiva para el Wii, aunque por desgracia se quedó sólo en tierras japonesas.





Tienes que estar atento a las indicaciones de la pantalla táctil.

La cámara revelará tus peores pesadillas

Resulta muy complicado ver estos juegos en América, por lo regular tienen que pasar algunos años para que alguna compañía se anime a traerlos, situación que ahora no ocurrió. Desde un inicio han tenido confianza en este proyecto, pero sobre todo en la consola que recibe esta joya, el Nintendo 3DS, que sigue demostrando su dominio en el medio, el cual no se basa en cantidad y potencial técnico, sino en calidad y potencial creativo. Definitivamente, **Spirit Camera: The Cursed Memoir** es un juego que sería un delito perderte; confía en nosotros, debes conocerlo.

RANKINGS

Master:
Justo ahora que comenzaba a pensar que el género del horror comenzaba a morir, llega esta gran propuesta a Nintendo 3DS, que debo decir es asombrosa. En primer lugar y como punto más importante es que si lo juegas de noche, o sólo, da como un hecho que te provocará miedo, sus cinemas son excelentes; además, la interacción con las tarjetas y la historia es de otro nivel. No lo creerás, te lo recomiendo ampliamente; títulos como estos no los vemos tan seguido, por lo que tenemos que aprovecha estas oportunidades, sobre todo para que los desarrolladores se den cuenta de que en América también pueden lanzar este tipo de obras sin ningún temor al fracaso comercial.

Crow:
Es una lástima que no lleguen tantos títulos de horror a nuestro continente, pues en Japón han aparecido varios que bien valdrían la pena importar. Pero lo bueno es que **Spirit Camera** sí llegó y ya lo podemos disfrutar en nuestro Nintendo 3DS. El concepto es muy interesante, pues no se limita a la acción del juego mismo, sino que te hará interactuar con un libro para valerte de la Realidad Aumentada. Visualmente me pareció dentro del promedio, pero gana muchos puntos por el audio y el guión. ¡No dudes en echarle un ojo! Te va a dejar helado en cada momento, por primera vez en una portátil puedo decir que logra transmitir miedo. Realmente te vas a quedar impresionado.

Panteón:
Todavía recuerdo cuando no había casi juegos de terror para los sistemas portátiles, bueno, había algunos como la versión de **Street Fighter II** para Game Boy, ¡que sí daba miedo! Pero bueno, esa es otra historia; los títulos de horror eran casi nulos y sólo hasta **Resident Evil Deadly Silence** fue que pude jugar algo decente en un portátil, pero por fortuna, esto es cosa del pasado y ahora tenemos juegos tan buenos e innovadores como **Spirit Camera**, que te pondrán la carne de gallina con su excelente historia, sorpresas y *gameplay*, el cual inclusive incluye un librito para interactuar con la cámara del sistema. Si lo que deseas son buenos sustos en tu N3DS, éste es un juego para ti.

CLUB **ZELDA**

Estamos de regreso una vez más para ayudarte a superar esos momentos en los juegos de Zelda en los que simplemente ya no sabes qué hacer para seguir avanzando. Así que si estás atorado, no te preocupes, nosotros te solucionamos el problema, sólo debes escribirnos a la dirección de la revista describiendo perfectamente el momento en que te encuentras dentro del juego.

The Legend of Zelda:
A Link to the Past

SNES / GBA

Para muchos, éste es el mejor juego de toda la serie de **Zelda**, no sólo por su historia, sino también por la manera en que están estructurados sus calabozos y *puzzles*, que pueden tenerte durante horas intentando resolverlos. Justamente por esta situación vamos a resolver las dudas más habituales acerca de esta gran obra, así que ya no hay pretexto para que no la termines o descargues de la Consola Virtual.





Estamos ante uno de los juegos más largos de toda la serie, ya que son más de 12 los calabozos que debes superar entes de enfrentar al final al terrible **Ganon**.

El Dark World

Para terminar por completo el juego necesitas viajar al Dark World varias veces; de hecho, ahí se realiza la batalla final... seguro que esto ya lo sabes, pero también podemos apostar a que muchos cuando llegan a esta dimensión lo hacen como conejos. **Link** no tiene el poder para tomar su forma real en este mundo, por eso cuando llegan al Dark World y no tienen el equipo adecuado, el héroe aparece como un simpático conejo que lo único que puede hacer es caminar, no tienes control sobre ninguno de los ítems que hayas reunido antes.

Para evitarte la frustración, antes de explorar el Dark World necesitas un par de objetos que te harán la vida más fácil, el primero es el espejo mágico, que encuentras cerca del santuario principal. Justo arriba verás una cueva, retira la roca que te impide el paso y entra por ella, al final encontrarás a un anciano que te dará este vanidoso utensilio que te permite transportarte del Dark World al Light World.

Ahora bien, para no ser un conejo debes llevar la Perla Lunar; la encuentras en el minicalabozo de la Tower of Hera, ubicada en la cima de Death Mountain. Si logras completar los retos del lugar, al final serás recompensado con esta perla mágica. Ahora sí ya tienes todo lo necesario para llegar al Dark World y poner un alto a **Ganon** y al terrible hechicero, **Agahnim**.

Descubre el cuarto de Chris

Tal vez el nombre de **Chris Houlihan** no te diga mucho, pero es uno de los videojugadores más afortunados que existen, ya que durante 1990 participó en un concurso que realizó la revista Nintendo Power, en el que el premio era ni más ni menos que aparecer en el juego de Super Nintendo, **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, pero no como un personaje, sino como un cuarto secreto con rupias.

Después de llenarnos los bolsillos con las rupias azules, si tocamos la piedra del fondo, aparece una frase, "Mi nombre es **Chris Houlihan**, y éste es mi cuarto secreto, que quede entre nosotros, ¿está bien?". La forma de obtenerlo es al azar, es decir, no hay una manera exacta para realizarlo, pero la que a nosotros nos ha funcionado es ir al Dark World, a la pirámide donde enfrentamos a **Ganon**, usar las botas para correr y cortar un poco de pasto y después subir y dejarnos caer por el agujero; si tenemos suerte, aparece el cuarto... si no es así, a seguirlo intentando, puede tardar mucho tiempo en aparecer, así que paciencia.





¿Ya habías llegado al cuarto de **Chris** por accidente? Si es así, debes considerarte afortunado, es sumamente complicado que aparezca.





Aumenta tu inventario

¿Te gusta despilfarrar flechas y bombas pero siempre se te agotan? Como todo en la vida, estas municiones cuestan varias rupias en las tiendas del juego, pero lo mejor es encontrarlas de manera natural, aunque aun así se llegan a terminar pronto. Te recomendamos aumentar la cantidad de estos ítems, ¿cómo? Tienes que ir a Lake of Hylia, ahí encontrarás una pequeña cueva en la que verás un pozo; lanza rupias y por cada 20 verás cómo aumenta el número de flechas y bombas que puedes llevar, lo que te ayudará en momentos extremos.





The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Nintendo 64 / Nintendo 3DS

Vamos a resolver una de las dudas más frecuentes de este juego, la carrera con el personaje que se encuentra en Gerudo Valley dentro de la casa de campaña. Te reta a una carrera desde Gerudo hasta la entrada al Kokiri Forest; obviamente, ya con **Epona** y con ayuda de las melodías para teletransportarnos parece un juego de niños ganar, con tiempo de sobra para pasar a la tiende de máscaras o a Lon Lon Ranch, pero esto no es así.

Cuando llegamos al puente de Kokiri Forest, el mismo donde te despides de **Saria** al inicio del juego, ahí estará ya el corredor. Al principio podría parecer que te confiaste, pero no es así, no importa qué hagas, cuando llegues al puente, él ya estará ahí, indicando que ha hecho un segundo menos que tú en el recorrido... Muchos han perdido la razón intentando ganarle, pero la verdad es que es imposible; es una especie de broma en el juego, así que ahora que ya lo sabes: no hagas caso de los rumores de Internet, simplemente no se le puede ganar.

Mostrando un rostro diferente

Uno de los minijuegos más adictivos es el de la tienda de máscaras en la plaza del castillo de Hyrule, lo que debemos hacer es entregarlas a personas que les interesen y después regresar a la tienda por una nueva cubierta, para así al final obtener Mask of True, que nos permite descifrar los mensajes que tienen las piedras con el mismo símbolo.

Para que veas que no somos mala onda, te vamos a decir la secuencia en que debes dar las máscaras. La primera que tendrás será la de **Keaton**, que debemos entregar al guardia que está en la entrada de Death Mountain. Después, la de esqueleto, al niño que está tocando la flauta sobre un tronco en Lost Woods; con esto, obtendremos una máscara más que tenemos que ofrecer al niño del panteón, esto cuando sea de día, de noche no aparece. La última, las orejas de conejo, se las debemos dar justamente al corredor invencible durante la noche.

Una vez que hayamos completado todos los intercambios, obtendremos Mask of True, con la cual podemos enterarnos de varios secretos y consejos en nuestros recorridos, no salgas sin ella.





El villano, **Ganon**, conoce en **Ocarina of Time** a quien al final del día será su verdugo, **Link**.

The Legend of Zelda:
Majora´s Mask
Nintendo 64

Pide un deseo a las hadas

El juego cuenta con varias hadas ocultas, las cuales mejoran tus movimientos e inventario. Para que puedas terminar este título sin problemas, te vamos a dar la localización de cada una de ellas, pero debes recordar que antes tienes que reunir las pequeñas hadas de colores que existen en cada uno de los cuatro templos.

La primera la encuentras al sur del templo del bosque donde rescataste a los pequeños primates. Al entrar y demostrar que has conseguido las hadas pequeñas, te recompensará con el ataque giratorio típico de **Link**; es ideal para los momentos en que estás rodeado de enemigos.

En el templo de la montaña nevada, casi en la entrada, verás una cueva. Pasa y te encontrarás con otra hada, si llevas a sus compañeras perdidas, te dará una ayuda muy especial, volverá más grande la barra de magia. De modo que ahora puedes realizar ataques giratorios o usar las flechas sin preocuparte por la magia, te van a durar el doble de tiempo.

La siguiente parada está en la playa, donde es necesario el gancho para colgarte de las palmeras y llegar hasta donde se encuentra la cueva de esta tercera hada que, por cierto, está tapada por grandes rocas, pero nada que un par de bombas no puedan solucionar. Dentro, la hada premiará nuestro esfuerzo reduciendo el daño de los enemigos a la mitad.

Nuestra última visita a un hada será en Ikana Canyon, justo a un costado de la casa en la que vive la niña con la momia hechizada. Esta hada es vital en nuestro destino, ya que nos da la Great Fairy Sword, la espada más poderosa en todo el juego, que al igual que la espada que te repara el **Goron** en **Ocarina of Time**, sólo podemos usarla con ambas manos, dejando en el inventario el escudo, por lo que debemos tener cuidado.



Este juego ha sido uno de los más oscuros en la serie, tanto los personajes como la historia se alejan de lo que había sido la franquicia hasta ese momento. Un gran acierto.







Todas las máscaras tienen alguna utilidad, ya sea que te permitan realizar movimientos especiales, o bien obtener un ítem secreto. Es fundamental tenerlas todas para ver el final completo.







El hecho de tener tan sólo tres días para evitar que la luna caiga sobre Termina es una de las experiencias más intensas que nos ha regalado Nintendo.

Con esta ayuda consideramos que ya no debes tener problemas con estos juegos, pero recuerda que si tienes dudas especiales, nos las puedes enviar por correo a la dirección de la revista. Tú eres quien da vida a esta nueva sección.



Evolución METAL GEAR

¡Espionaje en serio!

Cuando hablamos de espías, muchos piensan en el clásico y tradicional sujeto de esmoquin que enamora a bellas mujeres, juega cartas como si todas fueran ases y siempre trae todo tipo de accesorios imposibles bajo la manga con los que puede salvar su vida y al mundo entero. Pero los videojugadores visualizamos a un tipo totalmente distinto: un soldado de élite especial con más agallas que armas y que puede ser tan silencioso como un ninja, y por si fuera poco, se mantiene siempre tranquilo en las situaciones más desesperadas. Solid Snake es el personaje de quien hablamos, y es el personaje principal de la aclamada serie Metal Gear, de la cual hablaremos en esta ocasión.

Snake... Solid Snake

No vamos a detenernos demasiado en la historia de cada juego, pues la idea es ver la evolución que ha tenido la franquicia con el transcurrir de los años, pero sí tenemos que dejar en claro un pequeño detalle que crea confusión entre aquellos que no han jugado de principio a fin alguno de los títulos de la serie. **Metal Gear** no es el nombre clave del protagonista, ni tampoco es la codificación de ninguna agencia de espías, es el nombre de un tanque bípedo con la capacidad de disparar misiles nucleares. Aunque no lo creas, muchos tienen la idea de que **Metal Gear** es el nombre de **Solid Snake**, tal como pasa con la idea errónea de que **Metroid** es el nombre de **Samus Aran**; es como pensar que **Alien** es el nombre de la teniente **Ripley**.

¡Son muchos!

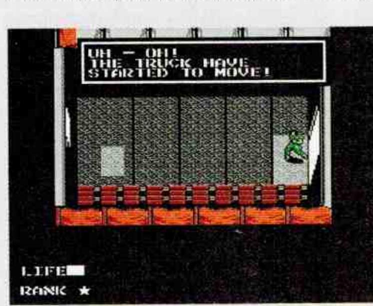
Tal como sucede con otras franquicias, **Metal Gear** ha sufrido de una exageración de entregas que confunden a muchos jugadores que desean conocer la historia y disfrutar de sus juegos, si no cronológicamente, sí cuidándose de no caer en títulos no canónicos para evitar enredos. En total son nueve juegos en la continuidad canónica que presentan la historia completa, que narra los eventos de cinco décadas de espionaje, intrigas, traiciones y demás elementos que son el pan de cada día en la vida de un agente de fuerzas especiales. Al final de la evolución veremos la cronología para disipar dudas, pero por lo pronto comenzaremos viendo los cambios notables que ha tenido la serie conforme el tiempo pasó y los sistemas fueron surgiendo, cada uno con sus respectivas entregas.

Metal Gear

1987, MSX2, NES, PC MS-DOS, Commodore 64, Consola Virtual

El primero y original título de la serie fue el creado por el ahora famosísimo Hideo Kojima para el sistema MSX2, y aunque pertenece al género de Acción/Aventura es considerado como el progenitor del subgénero *Stealth*. Fue también el primer videojuego diseñado por Hideo Kojima y la base para la historia de **Metal Gear**. El juego narra las aventuras de **Solid Snake**, un miembro de las fuerzas especiales que es enviado en una misión solitaria para destruir al **Metal Gear**.

Curiosamente, la versión de NES fue alterada notablemente y no tuvo participación de Kojima, por lo cual no tuvo el mismo impacto que su original, pero debido a que fue el primer título de la serie en llegar a nuestro continente, abrió las puertas al mundo de la industria a esta serie. El *gameplay* se lleva a cabo en escenarios con vista "por arriba", pero lo más notable es que variaba de los juegos tradicionales donde el objetivo era acabar con cuanto enemigo vieras en pantalla. Aquí el concepto radicaba en que debías avanzar por las escenas evitando ser detectado por los adversarios para poder progresar dentro de la historia.





Snake's Revenge

1990, NES

Debido al éxito del primer **Metal Gear** en América, se creó una continuación directa diseñada por un equipo distinto, nuevamente sin Kojima. El resultado fue obvio, pues aunque conservó la temática de la versión de NES del original, no tuvo la misma aceptación pues le faltó el toque maestro de Hideo. Por ende, no es considerado dentro de la continuidad canónica de la serie. Al igual que su predecesor, la historia incluida dentro del manual difería de la presentada en el juego, lo cual creó más confusiones y terminó por delegarlo como una entrega casi apócrifa de la serie, dejando a **Metal Gear 2: Solid Snake** como la verdadera continuación de la historia.



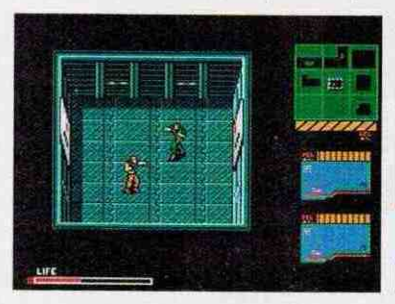


El juego difería bastante de su predecesor, pues aquí comenzabas con armamento y la acción se llevaba a cabo de un modo distinto, aunque conservó el concepto de evitar ser detectado por los enemigos. A pesar de las diferencias, la serie se iba poco a poco consolidando como una franquicia notable que ganaba más y más adeptos; en ese momento no imaginamos que llegaría a convertirse en la gran saga que es hoy día.

Metal Gear 2: Solid Snake

1990, MSX2

Después de haberse enterado de **Snake´s Revenge**, Hideo Kojima dirigió esta secuela canónica para el MSX2, que sólo salió en Japón. Ya con su intervención, el juego resultó mucho mejor que la versión americana, y es considerado dentro de la cronología oficial de la serie. En esta nueva aventura, **Snake** debe infiltrarse en Zanzibar, rescatar a un científico secuestrado y destruir el **Metal Gear D**, que es más letal que su contraparte original. Lamentablemente, este juego es difícil de conseguir y no está disponible para descargar para la Consola Virtual en nuestro continente. Tal vez sea soñar demasiado, pero indudablemente sería una gran idea que pudieran estar juegos del MSX2 disponibles para América, claro, con su respectiva traducción, para que todos podamos entenderle.





Ésta es la verdadera secuela canónica del original **Metal Gear**. Es una lástima que sea inconseguible.

Metal Gear Solid

1998, PlayStation

La serie ya gozaba de muchos seguidores alrededor del mundo, pero definitivamente cuando llegó esta nueva entrega tomó un curso irrefrenable que la convirtió en una de las grandes franquicias de la industria en general. **Metal Gear Solid** aprovechó la tecnología de la época para ofrecer una experiencia sin precedentes a los fans del espionaje táctico; ahora, ya no tenías que suponer que te veían, pues los mapas fueron mucho más detallados, los gráficos mejorados y el *gameplay* fue totalmente memorable. Aquí la misión de **Solid Snake** es infiltrarse en un complejo para rescatar a dos rehenes y, como siempre, terminar con la amenaza terrorista de un grupo conocido como FOXHOUND, liderados por **Liquid Snake**, la contraparte genética de **Solid Snake**.

Metal Gear Solid presenta muchas innovaciones, y la historia fue todavía más oscura y emotiva. Tuvo inclusive una versión expandida conocida como **Metal Gear Solid: Integral**, la cual incluía un disco adicional, **VR Missions**, en donde tenías que pasar 300 misiones en un simulador de realidad virtual, consiguiendo puntuaciones, tiempos y más. Parecía que nada podía superar esta versión hasta que años más tarde un *Remake* para Nintendo GameCube llegó para demostrar que es posible mejorar lo inmejorable.

Este genial título llevó a un nuevo nivel a la franquicia y dio un enfoque mucho más serio a la historia.





Metal Gear: Ghost Babel

2000, Game Boy Color

La primera vez que **Snake** llegó a un sistema portátil fue en esta genial entrega para el Game Boy Color, que no es una adaptación sino una aventura nueva que no tiene continuidad real con **Metal Gear Solid**; una especie de secuela alterna a los eventos de **Metal Gear**, siete años después de la misión de **Solid Snake** en Outer Heaven. Gracias a las capacidades del GBC, fue posible que la pantalla se moviera mientras controlábamos a **Snake**, en lugar de usar pantallas móviles para pasar a otro lugar. Es notable también que fue el primer juego en donde se pudo mover a **Snake** diagonalmente.

Sabemos bien que algunos juegos de Game Boy Color no brillaron al ser adaptaciones de otras entregas de sistemas caseros, pero **Metal Gear Solid: Ghost Babel** tuvo un buen *gameplay* que no pedía nada a su contraparte de PS. Sería una gran idea que estuviera en un futuro disponible para descargarse en la eShop del Nintendo 3DS, pero eso todavía está por verse, hay que mantener los dedos cruzados, pues no lo vemos tan difícil en realidad.





Además de que es la primera entrega portátil de la saga, **Metal Gear: Ghost Babel** es notable por tener uno de los mejores modos de juego del sistema.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

2001, PlayStation 2, Xbox, PC

En la nueva generación de sistemas llegó una secuela directa del afamado **Metal Gear Solid**, la cual es el cuarto juego producido y dirigido por el legendario Kojima. Este singular título tuvo una buena recepción, pero aun así hubo algunas críticas respecto de algunas de sus características, como su *gameplay*, pues hay quien decía que era posible terminar el juego con una sola arma, en lugar de utilizar todo el armamento disponible dentro del inventario. Sea como sea, es parte de la historia canónica de **Metal Gear** y bien vale la pena mencionarlo.

Dicen que las segundas partes nunca fueron buenas, pero esta sí lo es aunque no superó al original **Metal Gear Solid**.





Metal Gear Solid 3: Snake Eater

2004, PlayStation 2, Xbox 360

Se nota que la habilidad para el espionaje táctico corre por las venas de la familia **Snake**, pues en esta entrega no controlamos al legendario héroe **Solid Snake**, sino a su padre, **Naked Snake**, quien debe demostrar sus aptitudes de infiltración durante la llamada Guerra Fría. Este juego tuvo mejoras en cuanto a la calidad gráfica vista en entregas anteriores, pero definitivamente no supera en sentimiento a **The Twin Snakes**; no obstante, es un buen juego que no puede faltar en tu colección si eres fan de la serie, especialmente porque es el primero en la cronología oficial de esta franquicia, tan impresionante que ha rebasado los límites entre sistemas.





En esta entrega controlas a un relativamente joven **Naked Snake**, quien demuestra que también tiene lo suyo.

Metal Gear Acid, Metal Gear Acid 2

2004/2005; PlayStation Portable

La evolución de **Metal Gear** no iba a estancarse en seguir siempre la misma tendencia y *gameplay* que se habían manejado hasta **Snake Eater**. Konami decidió darle un gran giro al ofrecer esta propuesta en la que el modo de juego cambió drásticamente al basarse en tarjetas coleccionables y un estilo por turnos. La reacción de los fans no fue mala, acogieron al recién llegado con agrado, más por tratarse de un respiro a los juegos a los que ya estábamos acostumbrados. Pero por supuesto que la historia difiere mucho de la cronología oficial, y por ende no está contemplado como una parte canónica de la serie. Un año más tarde apareció un juego más que se sumó a la colección de **Metal Gear**, que fue la secuela directa del primer **Acid**, y no cambió nada en el estilo de juego de su predecesor. Si lo que buscas es seguir la trama oficial sin perder la continuidad de la franquicia, no dejes de checar la cronología que incluimos al final de este artículo para que no haya pretextos para no conocer la serie canónica.





Estos juegos no fueron de los mejores de la serie, pues el estilo cambió bastante.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

2004, Nintendo GameCube

Ahora sí, llegamos al *remake* exclusivo para Nintendo GameCube, que sorprendió tanto a los fans de **Metal Gear** como a los jugadores en general por su increíble calidad, que sobrepasó por mucho a su contraparte original, tal como sucedio con el *remake* de **Resident Evil**, que también fue adaptado del PS al GCN con resultados increíbles. Al igual que este ejemplo, la extensión de **The Twin Snakes** requirió de que la entrega fuera en dos discos para el sistema.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes es uno de los mejores juegos del Nintendo GameCube y está considerado como uno de los mejores títulos de toda la serie, pues a pesar de que han salido otros más nuevos, la experiencia del espionaje táctico de esta entrega es inigualable y la historia es la más emotiva de la franquicia. Ésta está perfectamente aderezada con nuevas escenas y un *gameplay* mejorado, para parecerse más al de **Sons of Liberty**, pero sin que fuera demasiado alejado del original **Metal Gear Solid**, lo cual fue algo genial.

La evolución de **Metal Gear** ha sido constante, pero esto va más allá de solamente ofrecer un juego nuevo en cada consola. Konami procuró traernos una experiencia que en realidad valiera la pena, y esto es lo que hace tan especial a cada una de las entregas. Si te fijas, el caso de **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** es que más que un simple *remake* es casi una nueva versión del original con tantas cosas nuevas, que sentirás que casi es otro juego aparte. Pero no debes preocuparte, porque no es necesario que hayas jugado anteriormente el **MGS** de PS para disfrutar del de Nintendo GameCube.





Esta impresionante entrega cuenta con memorables escenas que a la fecha siguen siendo admiradas.

Metal Gear Solid: Portable Ops

2006, PlayStation Portable

Después de dos juegos portátiles de **Metal Gear** con temática de tarjetas, Konami decidió lanzar uno más que sigue el estilo de **Snake Eater** y, aún mejor, es la secuela canónica de este mismo, por lo cual es obvio que el protagonista es el mismísimo **Naked Snake**. Se sitúa seis años después de **Metal Gear Solid: Snake Eater** y conserva mucho de su *gameplay*, al igual que ofrece un par de detalles adicionales. Este juego es notable porque en él se narra la fundación de FOXHOUND, a quienes **Solid Snake** deberá enfrentar posteriormente. Como te imaginarás, el estilo es sombrío pero interesante a la vez; cabe mencionar que sentimos que le faltó "algo" que tuvo su predecesor, y por ende, no termina de disfrutarse como debería. De cualquier modo, bien vale la pena conocerlo por ser parte de la cronología oficial.



En esta parte de la historia continúan los eventos de **Snake Eater** para enriquecer la trama de la franquicia.

Metal Gear Solid: Portable Ops Plus

2007, PlayStation Portable



Un año después apareció una expansión de **Portable Ops** que se enfocó más que nada al juego en línea. Al ser una versión extra, considerarlo como canónico es algo ambiguo, pero no deja de ser importante mencionarlo debido a que es parte de la franquicia. Este caso es muy común cuando aparecen versiones adicionales, por lo que realmente no puedes contarlos dentro de una cronología y asignarles un "número". Es como decir que el popular juego de Arcadia **Street Fighter II: Champion Edition** sería **Street Fighter 3**.

Metal Gear Acid Mobile/ Metal Gear Solid Mobile

2008, Teléfonos celulares



Queriendo abarcar más terreno, Konami lanzó estos dos juegos el mismo año para los usuarios de telefonía celular, ya fuera como contenido incluido en el celular o como juego descargable. Ninguno de estos títulos es parte de la cronología oficial, y para ser sinceros no valían mucho la pena más que como artículos adicionales para un coleccionista que tuviera hasta los *dogtags* oficiales de **Snake**. Hubo variación del *gameplay* en ambas entregas, pero lo más incómodo era jugar con los números en lugar de un *Pad* o un *Stick*, como estábamos acostumbrados. Se puede comparar con otro juego exclusivo para celular: **Castlevania: Order of Shadows**, que sólo adquirirías siendo muy fan de la saga.



Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

2008, PlayStation 3

La evolución de la serie no se ha detenido, y la entrega numerada como **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** es la última en la cronología oficial de este juego. El estilo no ha cambiado mucho, pero lo más notable es que el armamento es mucho más limitado y **Snake** ahora debe recurrir en mayor parte a sus habilidades como espía táctico en lugar de estar acabando con cuanto enemigo se le cruce enfrente. Para ello, este juego tiene un sistema de trajes de camuflaje todavía más completo que entregas anteriores, lo cual es bastante interesante. El lado malo de **Guns of the Patriots** es que, al parecer, **Snake** no ha usado cremas rejuvenecedoras y ha tenido un envejecimiento notablemente acelerado, lo cual en lugar de hacer énfasis en que los eventos son posteriores a las misiones anteriores, nos hace perder un poco la credibilidad en la historia. Sea como sea, el juego es bueno, pero tiende a ser tomado con menos seriedad que sus predecesores.





Los años no pasan en balde, pero a pesar de sus canas, **Solid Snake** sigue siendo el mejor espía táctico.

Posteriormente, una edición especial de **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** fue lanzada para iPhone, la cual aprovecha las capacidades táctiles para ofrecer una experiencia distinta de lo que conocimos en la consola casera. A pesar de que es una versión bastante buena, se extraña sobremanera controlar a **Solid Snake** con un *Stick* o un *Pad*, lo cual lo limita un poco y no es tan disfrutable como los demás.

Metal Gear Online

2008, PlayStation 3



Ésta es una versión *multiplayer online* que sólo estuvo disponible para el mercado japonés y que tampoco está considerada como canónica. Lo más relevante de este juego es obviamente que es más que nada para pasar un buen rato con tus amigos fans de **Metal Gear**. Es una pena que se haya quedado en el lejano Oriente.

Metal Gear Solid: Peace Walker

2010, PlayStation Portable, PlayStation 3, PlayStation Vita, Xbox 360

Una nueva entrega llegó para unirse a la continuidad canónica de la serie, siguiendo los eventos de **Metal Gear Solid: Portable Ops**. Esta parte también está protagonizada por **Naked Snake** y ofrece casi el mismo *gameplay* que su predecesor, aunque tiene ciertas cosas mejoradas, como un modo *multiplayer* y una mejoría en la inteligencia artificial de los enemigos. Fue recibida positivamente por los fans, pero no tuvo un gran impacto y se podría catalogar como "uno más a la serie", en lugar de un salto evolutivo como pasó con otras entregas.



Metal Gear Solid: Snake Eater 3D

2012, Nintendo 3DS

La más reciente entrega de la serie también forma parte de la cronología oficial por ser una adaptación de **Snake Eater** para el Nintendo 3DS. Como podrás imaginarte, este juego aprovecha muy bien las capacidades del sistema y no pide nada a versiones anteriores. Hace uso del sensor de movimiento del sistema para que mantengas el equilibrio en superficies angostas, como cuando vas sobre una rama, por ejemplo. Es posible tomar fotos del medio ambiente para agregar camuflaje al uniforme de **Naked Snake** y hace uso extensivo de la pantalla táctil con otras características.

Un Demo jugable de este título estuvo disponible para los usuarios del N3DS para que lo conocieran antes de su venta, lo cual ayudó a que mucha más gente lo conociera y pudiera probarlo antes de decidirse a comprarlo. La respuesta fue favorable debido a que aunque varios fans ya habían jugado la versión original, tenerlo portátil con tantas características novedosas lo hizo simplemente irresistible tanto para seguidores de **Metal Gear** como para jugadores en general. Ésta es, en definitiva, la mejor entrega portátil de la serie hasta el momento. Un **Twin Snakes** en 3D sería algo increíble.



Metal Gear Arcade

2010, Arcadia

Después de muchos años de su salida, la serie **Metal Gear** por fin llegó a las Arcadias en una adaptación del juego **Metal Gear Online** que ofreció variantes en la forma de jugar y muchas misiones para los fans. Lamentablemente, estas máquinas fueron distribuidas solamente en Japón, no llegaron a nuestro continente, lo cual fue una pena y decepción para los seguidores de la franquicia. Ojalá tomaran un poco más en cuenta este tipo de detalles en un futuro, pues también de este lado del globo existimos muchos fans de la serie.









Esta adaptación para el Nintendo 3DS es considerada como una de las mejores entregas de toda la serie.

Metal Gear Rising: Revengeance
2012, PlayStation 3, Xbox 360

Para finalizar, tenemos que mencionar que Konami se encuentra desarrollando un nuevo título de la serie cuyos eventos se sitúan muchos años después de **Metal Gear Sold 4: Guns of the Patriots**, pero no forma parte de la cronología y, por ende, no es canónico. Esta podría considerarse como una nueva línea de tiempo alterno, que parece un híbrido de **Metal Gear** con la película **Tron**, pues se ve como si fuera parte de una cinta perteneciente al género *ciberpunk*. Ahora, el protagonista es **Raiden**, no el dios del trueno, sino el ninja con katana de **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**, lo cual aunque no es un cambio reprobable, sí lo aleja demasiado del estilo de la serie original.



Juegos extras y apariciones

Además de todas las entregas y versiones de los juegos de **Metal Gear**, han aparecido compendios que incluyen varias entregas y otros están como extras en ciertos títulos. Cabe mencionar que debido a la creciente fama de **Solid Snake** fue uno de los personajes invitados al popular título de Nintendo: **Super Smash Bros. Brawl**, como un peleador adicional que hace uso de sus habilidades como espía táctico y es uno de los favoritos del juego.

Solid Snake es uno de los personajes consentidos de **Super Smash Bros. Brawl**. ¿Te imaginas si en una nueva entrega para Wii U viéramos a **Liquid Snake**, **Naked Snake** o, inclusive, al ninja **Gray Fox**?

Cronología de Metal Gear:

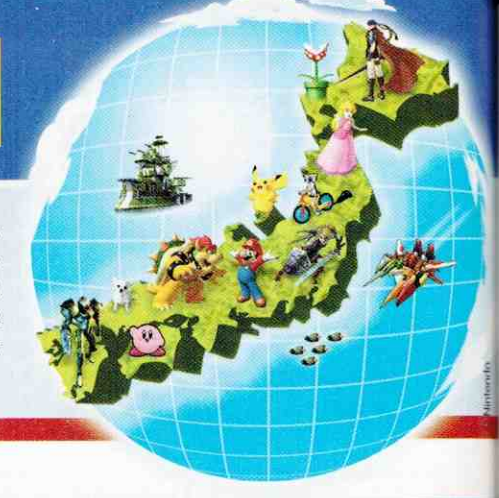
Lo prometido es deuda. Aquí están los juegos que forman parte de la historia canónica de **Metal Gear**, por si lo que deseas es seguir la continuidad como se debe y no tener confusiones de ningún tipo, lo cual recomendamos ampliamente no sólo con esta franquicia, sino con todas en general. Recuerda que algunos títulos no son tan fáciles de conseguir, especialmente lo más antiguos, y que algunos no los incluimos aquí porque son versiones alternas de los mismos; ahora si, chécalos bien.

-Metal Gear Solid 3: Snake Eater/ Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
-Metal Gear Solid: Portable Ops
-Metal Gear Solid: Peace Walker
-Metal Gear
-Metal Gear 2: Solid Snake
-Metal Gear Solid/ Metal Gear Solid: The Twin Snakes
-Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
-Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Metal Gear para rato

Pues bien, ésta es la evolución de una de las franquicias más conocidas de la industria de los videojuegos. Estamos seguros de que posiblemente ya jugaste algunos de los títulos que incluimos, pero no todas las entradas son conocidas por todos; por eso quisimos incluirlas, para que pudiéramos tener un conocimiento completo de la serie y despejar las incógnitas que hay por tantas versiones , precuelas y secuelas. Lo que sí no nos gustó fue el drástico cambio que hubo con **Rising: Revengeance**, pues parece que quieren exprimir aún más la saga. En la próxima ocasión veremos otra serie que bien vale la pena revisar, así que no te la vayas a perder por nada del mundo. Espera, ¿esa caja de cartón se mueve sola o es nuestra imaginación?

UN VISTAZO A JAPÓN



¿Listos para enterarse de las novedades de la animación japonesa? Este mes les hemos preparado tres distintos temas, para que nadie se quede esperando la información que desea. Pasaremos de una serie bastante popular a nuestras teorías acerca del final de otra más que grandiosa. Así que será mejor que se preparen para disfrutar de las páginas de este vistazo a Japón que hemos preparado con mucha pasión para ustedes, en el que estamos seguros de que aprenderán cosas interesantes.

Una invasión en el lugar menos esperado

Sabemos que para muchos la escuela no es precisamente un sueño, pero lo que nos plantea el anime del cual vamos a comentarles es demasiado. Nos referimos a **High School of the Dead**, historia que comenzara como un manga escrito por Daisuke Sato en 2006, llevado a la pantalla chica en 2010, momento en el cual su popularidad se dispara a límites que jamás imaginaron. Para que comprendan mejor lo que les estamos platicando, comencemos por hablar del argumento de esta gran serie de anime.

Todo comienza cuando el protagonista, **Takashi Komuro**, se encuentra observando hacia la puerta principal de su preparatoria, en un periodo de receso que tenía en el horario. Algunos maestros se acercan a la reja que protege al instituto del mundo exterior; parece ser que un vagabundo está causando alboroto, así que un maestro se acerca para sujetarlo y darle una lección, no precisamente de álgebra. De pronto, es atacado por el supuesto vagabundo, una mordida brutal en el cuello termina con su vida; no se trata de un indigente, es un zombi. ¿Lo peor?, ahora el maestro ha cobrado vida como uno de estos seres y comienza a buscar víctimas.

Al ver esto, **Takashi** corre en busca de sus amigos, **Rei Miyamoto** y **Hisashi**; ambos son pareja. Tras pasar varios peligros en el interior de la escuela, **Hisashi** es infectado por defender a su novia, por lo que antes de que represente un peligro para sus amigos pide a **Takashi** que lo elimine con un golpe en la cabeza, único medio por el cual se puede derrotar a estas criaturas.

A partir de ese momento comienza el drama de la serie, nadie sabe de dónde vinieron los zombis, sólo saben que deben buscar sobrevivir de la manera que sea, ya sea solos o con los nuevos integrantes que se encuentran más adelante, como **Saeko Busujima** y **Saya Takagi**, chicas que aportarán su experiencia y carácter a favor del grupo. Hasta la fecha han aparecido sólo 12 capítulos, el autor tiene en pausa la obra, y de momento no se sabe cuándo retomará sus labores; lo único cierto es que **High School of the Dead** tiene todo lo que un buen aficionado al medio busca: buen argumento, grandes efectos visuales, acción y una cantidad desmedida de Fan Service.



¿Qué pasaría si tu escuela se volviera un infierno como el de la serie? ¿Serías un héroe o buscarías evadir el peligro?



Todos los personajes en esta serie tienen una personalidad distinta, así que a pesar de la tensión que vivirán en ciertos momentos, no faltarán las bromas.

Pueden encontrar disponible la serie en varios lugares en formato Blu-ray, pero eso sí, sólo con subtítulos en inglés. Honestamente no es tan malo esto, tómenlo como un pretexto perfecto para practicar el idioma; además, disfrutarán de una auténtica pieza de colección. De momento no existe otra manera de gozarla, no la transmite ninguna cadena de televisión, aunque la esperanza no se pierde.





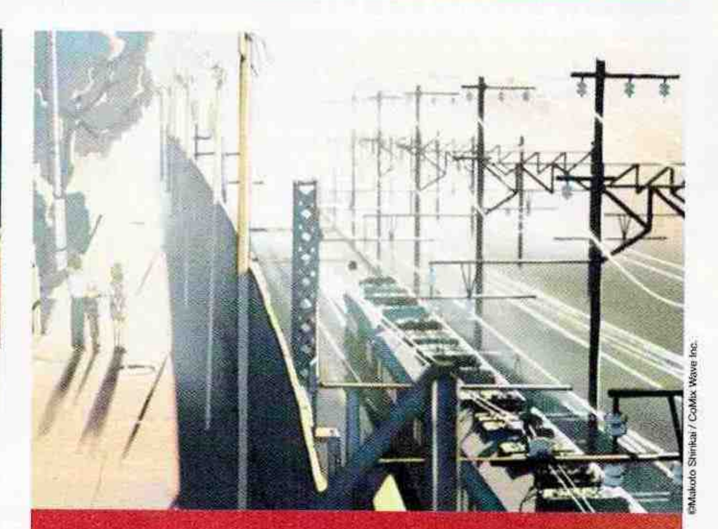
Tal vez sean situaciones un tanto fuera de lo común, pero es justamente en momentos extremos cuando las verdaderas emociones y sentimientos salen a la luz, cuando conocemos a las personas en su verdadero papel en la vida. Por eso Makoto Shinkai es considerado como un genio, por que logra transmitir esas sensaciones en cada uno de sus trabajos. No dejen de verlos, todos pueden cambiar su vida para siempre.







¿Cuánto tiempo estarían dispuesto a esperar por un mensaje de una persona especial? Esta animación nos propone esa complicada pregunta.



Una gran distancia no es impedimento para cumplir el destino...

Ya en varias ocasiones hemos hablado de Makoto Shinkai, el maestro detrás de la obra de arte **Cinco centímetros por segundo**, pero ahora lo haremos acerca de uno de sus trabajos más emotivos y premiados: **Hoshi No Koe**, también conocido como **Voces de una estrella**. Es una OVA de no más de 25 minutos de duración que demuestra cómo para el amor no existen términos como distancia o tiempo.

Mikako Nagamine y **Noboru Terao** son dos jóvenes de preparatoria que, como ocurre en la actualidad, gustan de intercambiar mensajes de texto por medio de sus teléfonos celulares todo el tiempo; sabían que sin que importara el tiempo, siempre estarían uno para el otro. A pesar de esto, ninguno de los dos revela sus verdaderos sentimientos, están enamorados pero no se atreven a confesarlo... De la nada, una guerra contra una raza alienígena se desata, **Mikako** se ve obligada a participar piloteando un enorme robot, dejando solo en la Tierra a **Terao**.

Conforme pasa el tiempo, **Mikako** comienza a escribir mensajes de texto a **Noboru**, comentándole el estatus de la misión, pero existe un pequeño problema, mientras más se adentran en el espacio, más tardan en llegar los mensajes; es un verdadero tormento para ambos. Al inicio son sólo unas horas, hasta convertirse en ocho largos años el tiempo que deben esperar para que el mensaje llegue a su destinatario. Ante tal situación, se cuestionan si valió la pena guardar sus sentimientos durante tanto tiempo; tal vez, si los hubieran hablado, ahora estarían juntos.

Como no queremos arruinarles el final, no vamos a comentarles más de la obra, simplemente diremos que es una joya; a pesar de su corta duración, logra mover los sentimientos de todo aquel que la observa. **Hoshi No koe** es la muestra clara de que las grandes producciones no son necesariamente las únicas que pueden cambiar nuestra vida, a veces sólo se necesita de un pequeño relato para lograrlo, como hizo el genio Makoto Shinkai. Simplemente, deben conocerla.

Por alguna razón, Makoto Shinkai disfruta mucho de jugar con las emociones de las personas, sobre todo con la soledad, tema que hemos visto no sólo en esta obra, sino también en la ya citada **Cinco centímetros por segundo** y en el corto **Ella y su gato**, que le valió varios premios en el medio.









Si bien la historia es una joya, el aspecto visual no se queda atrás: grandes efectos en cada momento de la historia complementan esta maravilla.



Esta historia vio la luz en anime en 2002, pero su adaptación a manga se realizó un par de años más tarde, publicado por Kodansha, una de las casas editoriales más populares en Japón, lo que ayudó a que esta historia se volviera más conocida. Son muchas las personas que esperan una secuela, pero conociendo el trabajo de Shinkai honestamente lo vemos muy complicado, no creemos que ocurra.

El fin del mundo se acerca... en Evangelion 3.0

Desde hace ya algunos años hemos informado del lanzamiento de una serie de películas de **Evangelion**. En un inicio se pensaba que sólo sería un resumen de la serie que conocimos en 1997, pero no fue así, su director, Hideaki Anno, decidió hacer algo más que eso: cambiar los hechos que ya conocíamos y agregar varios personajes nuevos, mismos que han dado pauta a varias teorías que hemos creado y que pensamos se confirmarán a finales de año, cuando Gainax estrene en los cines japoneses **Evangelion 3.0 Yo Can (Not) Redo**.

Nosotros sostenemos que se trata de una nueva oportunidad de ser feliz no sólo para **Shinji Ikari**, sino también para toda la humanidad. ¿Por qué creemos esto?, tenemos varios motivos para considerarlo. El primero de ellos se da en **Evangelion 1.0 You Are Not Alone**, cuando ocurre el temblor dentro de las instalaciones de Nerv a causa del ataque del primer ángel. En la versión original, el **EVA 01** protege a **Shinji** levantando su brazo, esto porque el alma de la madre de **Ikari** está dentro de la unidad, pero en la nueva adaptación esto ya no ocurre.



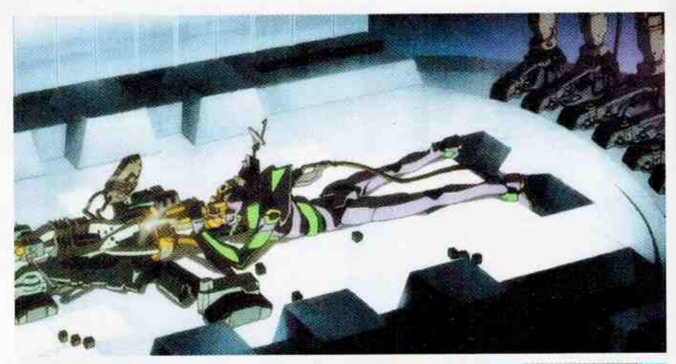


Éste es justo el momento en que **Kaworu** baja de la luna con un **EVA** que nadie había visto antes. Creemos que se trata de la unidad 01, que vimos en el argumento original.

Posteriormente, Kaworu baja de la luna con un nuevo **EVA**, que en la trama de la película nadie había visto antes. Si analizamos la situación, podría tratarse del **EVA 01** original, ya que al enfrentar a los **EVAS** en serie en la cinta **The End of Evangelion**, éste queda suspendido en el espacio, sin mencionar las palabras de **Kaworu** al llegar a la Tierra: "**Shinji**, ahora sí espero, por lo menos, hacerte feliz".

Si recuerdan, en el argumento original **Kaworu** es el último ángel de la profecía, por lo que no sería descabellado pensar que él, al ser una entidad divina, podría conservar los recuerdos de su vida pasada; en este caso, su primer encuentro con **Shinji**. Por si aún no les convence nuestra teoría de una posible segunda oportunidad, basta con ver la luna en **Evangelion 2.0.,** tiene una línea roja, la cual podría representar el fluido del **EVA 01** en su duelo con los **EVAS** en serie. Además, el **Lilith** que está en el Dogma Central no es el mismo de la primera serie, este se encuentra en el espacio. ¿Por qué?, pues insistimos, si no nos equivocamos, porque se está viviendo una nueva oportunidad para los humanos de no desaparecer.

Está claro que sólo Hideaki Anno sabe lo que nos espera en **Evangelion 3.0** y **The Final**, pero resulta muy interesante formular este tipo de teorías, que además nos ayudan a soportar la terrible espera entre cada cinta; en este caso, tres largos años.





Mari Makinami, uno de los nuevos personajes en la serie, representa uno de los secretos mejor guardados de Gainax, nadie sabe qué papel jugará en el final de las películas.

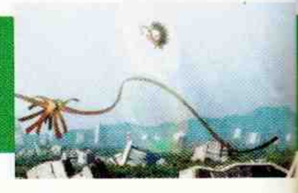


Aunque se han mantenido algunos elementos clave en la historia, algunos otros han cambiado totalmente, de manera que adivinar el futuro resulta complicado. Hideaki es un maestro.



Esperamos que hayan disfrutado de Un Vistazo a Japón. Ya saben que cualquier duda o comentario pueden externarlos a la dirección electrónica de la revista, o bien por medio de Twitter. Apreciamos y valoramos todas sus sugerencias. Que pasen un excelente mes.

Al inicio se comentó que se replantearía la historia en tres películas, pero parece que en Gainax se dieron cuenta de que sería muy poco tiempo y que algunos detalles quedarían fuera, por lo que ya se ha confirmado una cuarta cinta en la que se dará conclusión a esta nueva historia de **Evangelion**. Así que todos los fans debemos estar tranquilos, Gainax sabe muy bien la responsabilidad que tiene en las manos, y no nos va a fallar.



Wii™

PokéPark 2™
Wonders Beyond

The Pokémon Company Nintendo

FINALES

Metroid Prime
Nintendo GameCube

Sin duda, **Metroid Prime** es uno de los mejores juegos de la generación pasada en cualquier consola, rompió con todos los esquemas establecidos en los juegos de acción y aventura para brindarnos una experiencia que jamás olvidaremos. En esta obra, desarrollada por Retro Studios, no sólo el *gameplay* fue majestuoso, sino también la historia, que era por demás sublime, con un desenlace perfecto que enseguida te relataremos.

Todo inicia cuando **Samus** recibe una señal de alerta en una estación espacial; como siempre, acude al llamado para verificar que todo esté en orden, pero dentro se encuentra con piratas espaciales que dificultan su investigación, además de verse cara a cara con un viejo enemigo, **Ridley**, quien ahora tiene un aspecto metálico.

El enfrentamiento trae como consecuencia una explosión que deja a **Samus** sin las mejoras de su equipo, escapa al límite del peligro en su nave y llega a un planeta en el que la aventura y misterios están por comenzar, Tallon IV. Ahí descubre el Phazon, un extraño compuesto capaz de alterar la estructura de los seres vivos, convirtiéndolos en una amenaza para el espacio.

En su recorrido, **Samus** se encuentra con las ruinas de una gran civilización, los Chozo, que años atrás se encargaron de criar a nuestra heroína, por lo que no resulta desconocido para ella algunas de sus creaciones. Aunque no tiene conciencia plena de lo que ocurrió ni cómo terminó con ellos en su niñez, por ahora lo único que pasa por su mente es encontrar los artefactos Chozo para acceder al cráter final donde nos espera el último enemigo, el **Metroid Prime**, pero antes de ello, **Ridley**.

La batalla contra **Ridley** en el templo Chozo es de las más espectaculares en la historia de los videojuegos, simplemente épica. **Samus** hace uso de todo su armamento para vencerlo y abrir la puerta al escenario final, donde el verdadero reto aguarda. La batalla es feroz, **Samus** toma ventaja, momento en el cual **Metroid** Prime intenta absorberla; sabe que es la única forma que tiene de acabar con la protagonista, pero no lo consigue, sólo le retira parte de sus nuevas habilidades y explota. Por fortuna, **Samus** logró escapar y desde su nave mira los restos del lugar, su silencio lo dice todo, sabe bien que esto no ha terminado, que en el futuro se volverá a encontrar con el Phazon y con su propia sombra.

Uno de los mejores juegos de la década pasada, eso es **Metroid Prime**, desarrollado por Retro Studios para GameCube, y para cerrar la trilogía, en Wii.

"Un nuevo tipo de criatura ha sido agregado a tu base de datos".
Scanner de Samus







Si no has jugado esta serie, debes hacerlo, pues no existe una colección completa sin estas grandes obras, ya sea en Nintendo GameCube o en la nueva versión que apareció para Wii hace algunos meses. Si bien en **Other M** se regresó a los orígenes de la serie, en **Prime** se alcanzó un nivel nunca visto.

Star Fox Adventures

Nintendo GameCube

El último gran juego de RARE para Nintendo, eso es **Star Fox Adventures**, que combina de gran forma la aventura con las batallas aéreas y acción que siempre ha caracterizado a la serie. En esta ocasión, **Fox** y su equipo deben ayudar a **Krystal**, una sobreviviente de una cruel invasión en Dinosaur Planet. Todo apunta a que el responsable es **General Scales**, por lo que la única forma de detenerlo es reuniendo los espíritus sagrados de Krazoa; **Krystal** lo intenta, pero es atrapada, así que ahora todo queda en manos de **Fox**, **Peppy** y **Slippy**; **Falco** decidió abandonar el equipo tiempo atrás.

Luego de algún tiempo investigando, **Fox** encuentra a **Tricky**, el joven príncipe de Dinosaur Planet, quien te ayudará a resolver varios acertijos dentro del juego, que por cierto tiene un *gameplay* parecido al de **The Legend of Zelda** en cuanto al acomodo de botones. Encontrar los espíritus restantes es una labor complicada, pero **Fox** lo consigue, ya es tiempo de ir a Krazoa Palace, rescatar a **Krystal** e impedir que **Scales** conquiste su planeta.

En el lugar, logran rescatar a **Krystal**, pero aún queda pendiente una batalla contra el **General Scales** en la que **Fox** da lo mejor de sí para salir victorioso. Ahora todo parece regresar a la normalidad pero no es así... gracias a los espíritus que reuniste has dado vida al verdadero enemigo, **Scales** era sólo una marioneta. El verdadero peligro acaba de aparecer, ni más ni menos que **Andross** el tirano más popular de la serie.

Como no podía ser de otra manera, para derrotarlo **Fox** tiene que dirigirse al espacio con su Airwing. La batalla no da un sólo segundo para parpadear, **Andross** tiene cierta ventaja y parece que la esperanza comienza a apagarse, **Fox** está en serios problemas; sin embargo, justo un segundo antes de que **Andross** conecte el ataque final, de la nada aparece un viejo amigo para ayudar a **McCloud**, **Falco**, quien dispara a **Andross**, dejando una última oportunidad a **Fox** de terminar con él, la cual no desaprovecha. Ahora, Dinosaur Planet está en paz, **Crystal** es parte del equipo y **Falco** se une de nuevo a las filas para no retirarse jamás.



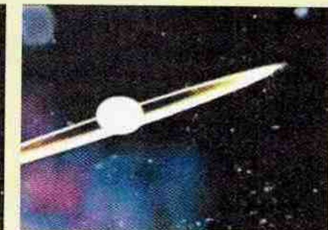
Fox por primera vez se bajaba de la nave para vivir una aventura. Para muchas personas no fue lo ideal, pero lo cierto es que es un gran título con el sello de RARE.

"He esperado durante mucho tiempo para este día. Al fin nos vemos de nuevo, **Fox McCloud**".

Andross













Originalmente, estaba pensado que este juego apareciera para Nintendo 64 con el nombre de **Dinosaur Planet**. El protagonista no sería Fox, sino Saber, pero por la cercanía del lanzamiento del Nintendo GameCube se decidió que saliera para esta consola con algunos cambios.



Muchos juegos, como **Super Mario Galaxy,** bien valen la pena conocerse a fondo.

¿Y tú... cómo juegas?

Un jugador en el espejo

Considerarse un videojugador conlleva muchas cosas, que a veces no deberían ser tan importantes o verse con demasiado dramatismo. ¿Alguna vez te han discriminado porque juegas **Pokémon**, o te han dicho "vago" por la simple razón de que te gustan los juegos? Sabemos que así es, y que mucha gente no entiende que nuestro pasatiempo es sano, pero también hace falta hacer una introspectiva para que notemos si nosotros mismos hemos agravado el problema. Por esta razón vamos a ver algunas de las acciones y tendencias de los jugadores para que veas tú mismo si estás en el camino correcto o si vale la pena realizar un par de cambios. Recuerda que la idea no es de que alguien se ofenda, simplemente queremos romper con algunos mitos y tabúes sobre los videojugadores, lo cual nos va a ayudar a todos en general.

Jugadores casuales, *hardcore*, etc...

Creemos que uno de los errores más comunes que cometemos es dividirnos y crear distinciones, las cuales en realidad lo único que logran es crean diferencias entre jugadores, siendo que deberíamos unirnos en contra de las tipificaciones de la gente. Ya lo comentó en una ocasión Master, no deberíamos pensar en *hardcore gamers*, ni en casuales ni mucho menos denominarnos *gamers*, pues todos somos videojugadores, no importando el tiempo que le dediquemos ni qué tan experimentados seamos. Las primeras barreras que hay que romper son las que nosotros mismos nos ponemos.



Un buen sistema, acompañado de un gran juego, son la mejor opción para la familia.

Estereotiparse

Pasemos a otra cosa que también tiene que ver con lo que acabamos de mencionar. No debemos dejar que la gente nos estereotipe ni mucho menos hacerlo nosotros mismos; por lo tanto, no hay que caer ni seguir ideas retrógradas como: "Los juegos sólo son para hombres", "las mujeres sólo juegan títulos de mascotas o **Barbie**". También hay que luchar contra la idea de que un videojugador es un chavo que se viste estrafalariamente, que no tiene higiene personal y que "sólo piensa en los juegos". Cada quien tiene su identidad y debe defenderla, pero siempre demostrando que un jugador no es el vaguito, sino una persona a la que le agradan los videojuegos, así como suena.

¿Cuánto juegas?

¿Te has sentido mal cuando te dicen que "te la pasas todo el día jugando al Nientiendo"? Sabemos de antemano que no se llama así, y que no estás tanto tiempo frente al televisor, pero ¿te has preguntado si en realidad tienen razón y estás dedicando demasiado tiempo al entretenimiento electrónico? Es simple: no existe realmente un promedio específico para el tiempo que dediques a los videojuegos, pues eso debe de ser responsabilidad de cada uno de nosotros. Pero sí podemos darte un tip para que determines el tiempo que es recomendable jugar, simplemente tienes que dedicarle parte de tu tiempo libre después de haber cumplido con tus obligaciones y deberes, para evitar problemas.

Ahora bien, nos referimos con "parte" a que también debes realizar actividades físicas, practicar un deporte y tener más pasatiempos, como leer, ver televisión, jugar con la familia algún juego de mesa, convivir con tus seres queridos y tus cuates. De esta forma, tendrás una mejor vida y estarás dedicando un tiempo saludable y de calidad a tus juegos favoritos.

Muchas veces la problemática de ser jugador comienza en nosotros mismos. Es importante delimitar prioridades, para no tener dificultades.



Novias *gamers*

Aquí tenemos otro tema que bien vale la pena que lo tratemos aunque sea de manera rápida, y que tiene que ver con los estereotipos que acabamos de mencionar. Muchos jugadores tienen la idea de que una novia *gamer* es algo casi imposible de conseguir y que son más raras que un Hobbit de dos metros. Esto es totalmente falso. Sabemos bien que hay muchísimas jugadoras, pero no traen un tatuaje o un letrero de que les agradan los videojuegos; lo que pasa es que a veces los chavos están tan cegados salvando a **Zelda** y poniendo atención a rumores sin sentido, que no las ven. Tener una relación con alguien a quien le agraden los juegos es lo mismo que compartir el gusto por el mismo tipo de música; simplemente, hay que compartirlo todo y ya.



Donkey Kong Country Returns

Los juegos cooperativos son geniales para pasar un buen rato con un amigo.

Las virtudes de un buen videojugador también se pueden usar en la vida diaria. Ser tenaz, responsable y no dejarse vencer, es vital.

¿Con quién juegas?

Sabemos que hay juegos para un solo jugador, pero aun así es posible jugar con el clásico "vida y vida", con un hermano, amigo o alguien más. Es importante recordar que los videojuegos son una forma de pasar también tiempo con tu familia, para tener una tarde agradable; para ello hay una cantidad considerable de títulos, como los **Mario Party**, por ejemplo, en los que pueden participar varios miembros de la familia o amigos. También hay otros que incluyen modos para varios jugadores, que son sumamente divertidos. Debes tomar en cuenta que al igual que en otras actividades, juntarte con la clase apropiada de amistades es beneficioso, y si lo haces con gente que no sea confiable, entonces puede que tú también te comportes como no debes. La decisión sobre con quién debes jugar depende de ti; recuerda que si invitas a tus papás a jugar, les podrás enseñar lo buenos que son los videojuegos y podrán comprenderte mejor.



Super Smash Bros. Brawl

Jugar con otras personas requiere de aprender a ganar y a perder, ¿no crees?

¿Qué tan importante es jugar?

Como ya lo comentamos, jugar no debe ser lo más importante, pues primero hay otras obligaciones, como la escuela o el trabajo, y es necesario que delimites tus prioridades antes de que consumas demasiado tiempo frente a la pantalla. Lo que debemos aclarar es que esto no aplica sólo al entretenimiento electrónico, sino también a todo tipo de actividades y pasatiempos, porque puedes practicar un deporte que te guste, pero si lo haces todo el día y no dedicas tiempo necesario a otras actividades, también resulta contraproducente, aun si se trata de un ejercicio físico que le hace bien a tu cuerpo.

¿Juegas de todo?

Un buen jugador se distingue por que no se cierra a otras ideas y prueba todo tipo de juegos, consolas y géneros. Es obvio que vas a tener tus preferencias, pues hay a quienes los títulos de peleas no les agradan, mientras que los RPG le resultan más interesantes. No es sano estancarte en una sola consola, o bien cegarte y decir que cierta franquicia es perfecta, pues todas tienen lo suyo. Si quieres llegar a ser bueno, es necesario que conozcas de todo y que nunca digas que no a la primera. Una vez que lo jugaste, podrás tener la mejor opinión con una buena objetividad.



Super Mario All Stars

La serie del plomero bigotón gusta a todo mundo, es muy divertida.

Técnicas tramposas

Pasemos a tendencias específicas de los jugadores, así tendremos todavía un panorama más amplio para que tengas una visión completa de qué tal estás jugando y de cómo te ven los demás. Lo primero que debemos recordar es que ganar no lo es todo; hay quien no solamente recurre a jugadas tramposas, como cazar, trabar o truquear cuando juega con los demás, sino que inclusive termina juegos con ayuda de *cheats*, guías y ningún tipo de esfuerzo real de parte suya, y después se vanagloria de haber concluido un juego.

Nosotros siempre hemos tratado de crear una conciencia del buen juego, exhortando a todos nuestros lectores y amigos a que deben procurar terminar un juego por sus propios medios, evitando usar *cheats* o guías, a menos que sea muy necesario. No es que sea malo ayudarse de unos tips, sólo que no deben seguirse al pie de la letra de principio a fin; son únicamente para emergencias. Y sobre jugar con honor, el problema es que no importa qué ganes; si lo haces con una técnica tramposa, tu victoria será totalmente vacía, así de simple como eso.

Tenacidad

Por otro lado, existen jugadores que no emplean guías, tips o *cheats* para terminar un juego, y no les agrada que alguien les ayude, lo cual aplaudimos porque esa tenacidad es la que hace que uno sea mejor no sólo en los videojuegos, sino también en todas las actividades que realices. Varios amigos lectores nos han escrito comentándonos que muchos juegos les han costado trabajo, pero con dedicación han conseguido acabarlos, así nos lo hacen saber. Títulos como **Resident Evil** o **The Legend of Zelda** son del tipo en el que si te das por vencido, nunca podrás ver el final. El chiste es que lo intentes nuevamente, y si no puedes, debes pensarle mejor para encontrar una solución a un problema.

Ego de jugador

Una de las peores fallas que podemos tener es desarrollar un egocentrismo por ser muy hábiles con el control. No importa si es ganando *rounds*, terminando juegos o consiguiendo puntuaciones impresionantes, no debes dejar que se te suba a la cabeza, pues no les caerás muy bien que digamos a los demás y no te admirarán por tu destreza, sino que te ridiculizarán por tu ego tan elevado. El ego de jugador es más sensible que nada, por lo cual serás presa fácil de alguien que te rete (o tú mismo puedes ser tu propio verdugo) a cumplir un desafío que te estresará y hará que pases demasiado tiempo frente a la pantalla, más allá del nivel saludable.

Juegos como **Nintendogs + Cats** son para todo tipo de jugadores, no sólo para las mujeres. Debemos de dejar estas ideas retrógradas y tener otra forma de pensar.

Enojarse

Perder los estribos va de la mano con el ego del jugador, pues puedes enojarte demasiado al límite de aventar el control, y eso definitivamente no está bien. Si eres de los jugadores coléricos, seguramente has recibido quejas y regaños de varias personas acerca de tu comportamiento, y si aplica, es posible que hasta te hayan castigado quitándote el juego con la afirmación de que "por eso no me gusta que juegues esas cosas". ¿A poco no te ha pasado? Recuerda que si no puedes pasar a un jefe, derrotar en algún título competitivo, o no puedes localizar un ítem, no debes caer en la desesperación; tranquilízate, realiza otra actividad, y cuando estés más calmado, vuelve a intentarlo y verás que sí se puede. Inténtalo a partir de ahora y aplícalo para la escuela o el trabajo, verás que todo será más fácil sin enojarte por todo.

Sólo la entrega más nueva

Pasemos ahora a otro tema un tanto distinto. Sabemos que hay franquicias con muchas entregas, como **Mario Kart** o **Pokémon**, por ejemplo, y siempre es bueno conocerlas todas -o las más posibles-, para disfrutar de la serie, especialmente si la jugamos en orden. El problema es que muchas veces hay quien tiende a sólo interesarse por lo más nuevo y ridiculiza las entregas anteriores; en este caso, al burlarse de quien valora las primeras versiones y los clásicos sólo demuestra que no sabe lo suficiente y que no alcanza a apreciar un juego por lo que es, pues es fácil dejarse llevar por los impresionantes gráficos actuales en lugar de valorar el concepto y originalidad. Por esta razón siempre tratamos de hablar no sólo del juego más nuevo, sino también de su trayectoria y de toda su evolución; debemos recordar que sin el ayer, el hoy no sería lo que es, ¿no lo crees?

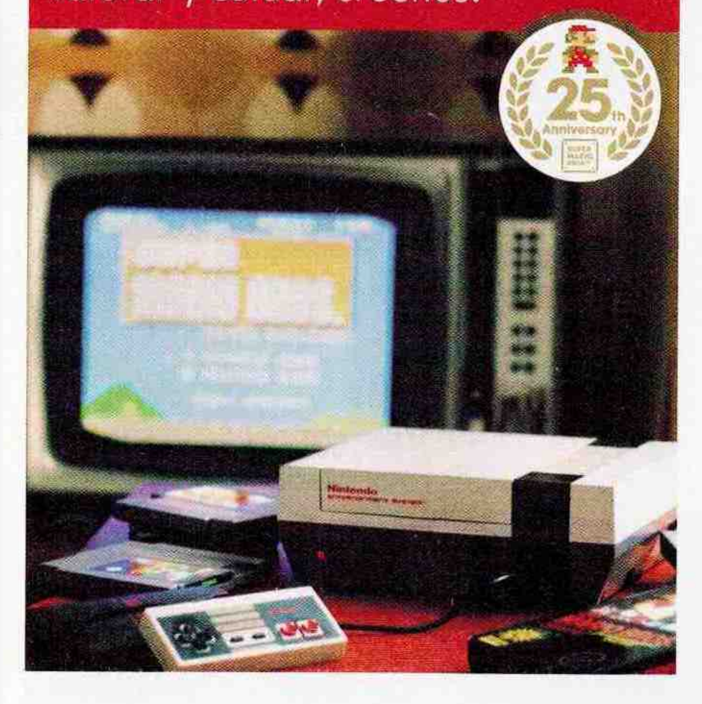




TLOZ: Skyward Sword

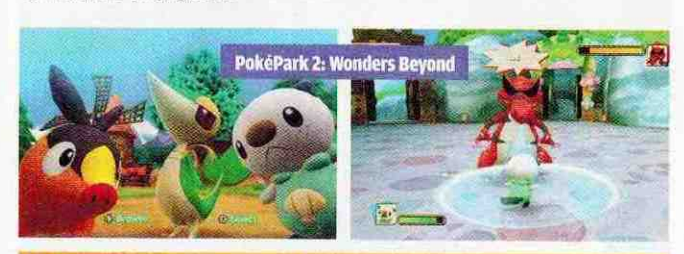
Las aventuras legendarias, como la saga del **Héroe del Tiempo**, requieren de tiempo para obtener todos sus secretos, pero no debes dejar de atender tus obligaciones, o tendrás que buscar ítems ocultos en tu cuarto cuando te mande tu mamá a recogerlo.

¿Qué sería de las impresionantes maravillas tecnológicas de hoy sin los clásicos de ayer? Un buen NES nunca pasará de moda si lo sabes valorar y cuidar, créenos.



¿Acumulador o vendedor?

Hay quien tiene la tendencia a acumular juegos como piezas de colección que no vendería por nada del mundo, pero otros opinan que si ya tienen el más nuevo, el viejo es obsoleto (como verás, va de la mano con lo que acabamos de mencionar). Lo mismo pasa con los sistemas, pues muchos venden su SNES no para juntar para el N64, sino porque les da pena tener el "viejito", y así se siguen hasta el Wii. Es comprensible que muchas veces uno no tiene las posibilidades de estar comprando y conservando sistemas y juegos, pero hacerlo por el hecho de que no valores las horas de diversión que te dio cada consola no habla tan bien de un jugador.



Si eres de los que compran todos los juegos de una franquicia sólo por el nombre, estás gastando en balde. Trata de conocerlos bien, compra sólo tus favoritos.

Compras de fan

Todos tenemos franquicias que nos gustan y se convierten en nuestras favoritas, lo cual es comprensible y normal. El problema es que muchas veces nos cegamos y adquirimos absolutamente todo de ellas, aún a sabiendas de que es exactamente lo mismo y repetiremos la aventura pasada en esta "nueva", que sólo tiene algunas actualizaciones. Cegarse a comprar hasta la ropa interior de una serie no es bueno, tampoco lo es cuando hablamos de otros medios de entretenimiento. Debemos aprender a tener lo indispensable y, ¿por qué no?, darnos un gusto con un *Stylus* de **Pokémon** o comprar una edición especial. Adquirir todas las versiones de un mismo juego sólo por tenerlo ya no suena nada saludable, ¿no lo crees?

Exprimir los juegos

Los denominados acabajuegos se dedican a terminar un título y botarlo para vanagloriarse de que no les duró nada, pero es claro que ni lo disfrutaron bien ni se tomaron la molestia de darle una segunda vuelta o conseguir alguna cosa extra. No debemos caer en esto, sino dar su tiempo a cada juego para apreciarlo como se debe, pues muchos tienen cosas interesantes que bien valen la pena conocer.

Ahora que también el otro lado de la moneda es que muchas veces nos excedemos en querer sacar no sólo el cien a un juego, sino también en obtener hasta la última arma, enemigo registrado y cualquier cosa que se pueda habilitar, lo cual también tiene su lado malo. Si tienes el tiempo suficiente, es bueno buscar el total a un juego, pero no si esto te crea conflicto con tus deberes y obligaciones, o si eso te va a estresar demasiado. Hay que saber tener un límite para lo que podemos hacer, y siempre recordar que es un pasatiempo y que no debe distraernos de otras actividades como el deporte, la escuela, trabajo, etc.



Estar al día con las noticias es más fácil cuando estás en contacto con tus amigos de CN.

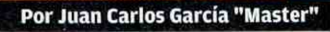
¿Al pendiente en la industria?

Que estés leyendo nuestra revista demuestra que te interesa conocer lo más nuevo e interesante de Nintendo, pero también hay quien le gusta participar en los foros, platicar sobre sus expectativas de la industria y estar siempre en constante investigación sobre los nuevos lanzamientos y cosas de interés. Aquí no hay nada malo, simplemente que el consejo es el mismo: no dedicar demasiado tiempo a averiguar las últimas noticias, pues hay otras cosas que hacer. Recuerda que para ayudarte tenemos varios medios para estar en contacto, que estés enterado de lo último y echar relajo con los miembros de Club Nintendo, sin que ocupes mucho tiempo y no descuides tus estudios o trabajo.

Conclusión

Como verás, hay muchas tendencias entre los que compartimos el gusto por los videojuegos, pero a veces cometemos el error de no ver que se trata de un pasatiempo, le dedicamos más tiempo del debido y estamos tan atentos en lo que va a decir la gente, que no notamos si estamos jugando bien o mal. Nosotros te exhortamos a que seas sincero, y si llegas a darte cuenta de que puedes mejorar en algo, no lo dudes y échale ganas, pues siempre es posible ser mejores, no que los demás, sino de nosotros mismos. Si tienes alguna opinión al respecto, no esperes más, compártela con nosotros, así estaremos formando una comunidad más fuerte de videojugadores bien encaminados.

Uno con el Control



Por Juan Carlos García "Master"



¿Sólo yo siento que este año ha iniciado con turbo? Parece que fue ayer cuando estábamos pidiendo los 12 deseos con las campanadas del minuto inicial de este 2012, y ahora ya estamos disfrutando de varios juegos que esperábamos con ansias hace tan sólo unos meses, joyas como **Resident Evil: Revelations** o **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater...** Esto me hace pensar en una pregunta muy interesante: ¿un juego tiene fecha de caducidad? Es decir, ¿llegará un momento en el que la diversión que nos daba se termine? Bueno, pues enseguida te daré mi respuesta. Comenzamos con Uno con el Control.

¿La diversión cambia o termina?

Existen ocasiones en que disfrutamos de un juego durante algunos días y después no nos acordamos de él en años. En otras, al primer día nos arrepentimos de nuestra compra y no lo volvemos a tocar jamás; de hecho, lo terminamos regalando, y en el peor de los casos acaba en nuestra vitrina, como un recordatorio de no comprar juegos de modas pasajeras.

Siempre he creído que cuando un juego es bueno, verdaderamente bueno, lo será siempre, no pasará de moda jamás. Por más que transcurran los años y otras consolas aparezcan, mantiene una esencia única que siempre te hará regresar a dedicarle algunos cuantos minutos. No importa que ya conozcamos de memoria el desarrollo, siempre nos hará sonreír ya sea por su diversión o por los recuerdos de los grandes momentos que pasamos.

Pac-Man, creado por Toru Iwatani, es uno de los juegos que dieron vida a la gran industria que tenemos hoy día. Hace unos meses acaba de cumplir 30 años, y sigue siendo uno de los más divertidos; su reto e intensidad nos obligan a volver para superar nuestro puntaje, porque en **Pac-Man** no hay un final, sólo un marcador que nos demuestra qué tan buenos somos en el juego, pero es más que suficiente.



Metroid: Other M es un claro ejemplo de un título que puedes jugar muchas veces sin que te aburra, lo cual es de resaltar si observamos que se trata de un juego para una sola persona.



Reunir todos los elementos para terminar con cien de calificación cada nivel es uno de los atractivos de este juego, que nos hacen repetirlo en varias ocasiones.



© Capcom



En este juego podrán pasar los años, pero siempre será emocionante cazar con los amigos alguna de las bestias que aparecen, no sólo por obtener un ítem, sino también por diversión.

La grandeza la hace el *game-play*, no la alta definición

Si en estas fechas alguien preguntara qué juego es mejor, poniendo a competir a un clásico del NES como **Little Samson** contra alguno más reciente como **The Conduit** o **Nightmare Creatures**, seguro que muchos se inclinarían por las últimas dos obras. Sin embargo, **Little Samson** podría ganar sin problemas a cualquiera de los mencionados; de hecho, para mí lo haría "caminando", sin ninguna dificultad. El secreto está en la mecánica de juego, en cómo los desarrolladores aprovecharon el potencial de la consola para ofrecer experiencias diferentes. Como ejemplo claro, tenemos **Street Fighter II** para Super Nintendo; en las Arcadias fue un verdadero *hit*, si es que vivieron la época dorada de este entretenimiento, recordarán las filas para jugarlo, eran momentos especiales.

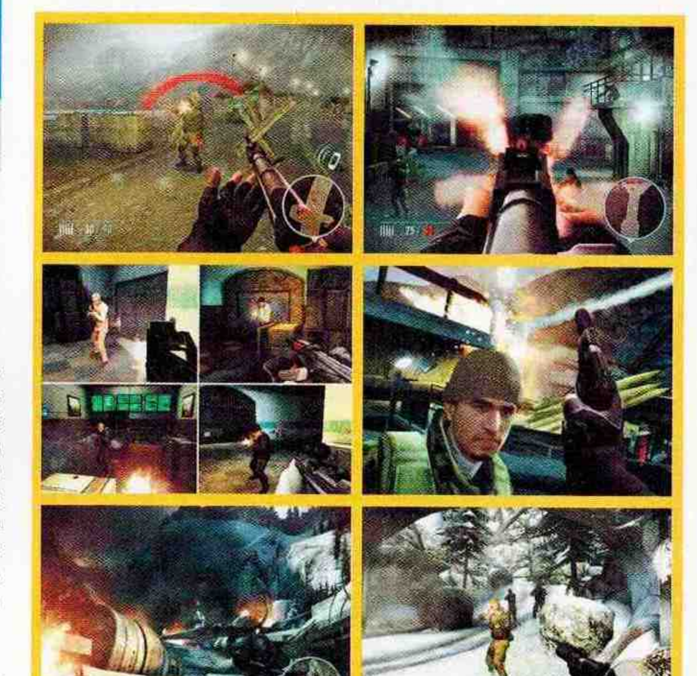
Hablando exclusivamente de la versión de Super Nintendo podían pasar horas, días o semanas, y si estábamos jugando **Street Fighter II** con nuestros amigos, no lo íbamos a notar, era simplemente un fenómeno. Posteriormente, salieron varias mejores, como **Champion Edition**, **Turbo** y **Super**, incluso **Street Fighter III**; todas fueron excelentes. Pero que ya existiera una nueva versión no representaba que los primeros quedaran descontinuados; al contrario, era ahí cuando se corroboraba la grandeza de los juegos, ya que se seguían jugando sin importar más. Estoy seguro de que no soy el único que juega aún con gusto en su Super Nintendo este título; es más, no me extrañaría que muchos a pesar de tenerlo en su consola de 16-bits también lo hayan descargado en Wii gracias a la Consola Virtual. Es de esos juegos que simplemente jamás nos cansarán.

Mario Kart 64 representó un punto de inflexión en la serie, vio la luz en febrero de 1997, momento desde el cual millones de personas en todo el mundo lo ven como un título que no puede faltar en ninguna reunión. Lo mismo pasará en unos años con **Mario Kart 7**, recordaremos 2012 con nostalgia, pero no dejaremos de disfrutar de excelentes retas en red local con los amigos.

No todo lo que brilla es oro

Ahora bien, no todos los juegos que salen pueden entrar a este exclusivo círculo, la mayoría son obras basadas en películas o series de animación sustentadas en minijuegos que son más repetitivos que el ciclo del agua. Desafortunadamente, con el paso del tiempo cada vez aparecen menos juegos capaces de traspasar las fronteras del tiempo, de convertirse en un referente para las nuevas generaciones, de derrumbar falsas tendencias y modas pasajeras. Por tal motivo, te invito a que reflexiones en estas líneas y decidas que juegos de tu colección son merecedores de estar en el pódium y cuales son sólo un objeto que no trascenderá.

¿Qué tipo de títulos son los que no puedes dejar de jugar sin que importe el paso del tiempo? Seguramente que algún multijugador debe de estar en tu lista; son básicos para cualquier reta con los amigos durante el fin de semana.



GoldenEye para Wii, al igual que su versión para Nintendo 64, cuenta con una intensa modalidad para un jugador y una para varios participantes, que te darán mucha diversión.

Todos los comentarios que desees compartir son bien recibidos en mi correo electrónico, juang@clubnintendomx.com, o bien vía Twitter en mi cuenta, @MasterKiraCN. Disfruten éste, el mes de todos los que gozamos la vida sin pensar en nada más.

A FAVOR Y EN CONTRA



© 2011 Nintendo

Cada nueva entrega de esta gran serie es recibida con gusto pero también con polémica.

Hay franquicias que se han situado en el gusto de los jugadores sin problema alguno por su genialidad y alto nivel de diversión, como es indudablemente el caso de **Mario Kart**, que desde su primera aparición en el legendario Super NES ha demostrado que siempre se puede innovar y ofrecer algo más a los fans de la serie. En esta ocasión vamos a ver los puntos A Favor y En Contra de la más reciente entrega de la franquicia, con la misma objetividad de siempre, así podrás saber más y verlo con otra perspectiva.

Mario Kart 7

La fórmula para el éxito de **Mario Kart** ha sido siempre la simplicidad de su concepto, que permite que te enfoques más que nada en la diversión de experimentar las alocadas carreras con **Mario** y sus amigos. Claro que en ocasiones algunos de los elementos nuevos no tienen el mismo impacto y no son tan bien recibidos por los jugadores, quienes tienden a preferir uno o más juegos por encima de los demás. En el caso específico de **Mario Kart 7** hay opiniones encontradas que van desde los aplausos hasta la total indiferencia; por lo tanto, veremos ambos lados de la moneda para tener una mejor visión tomando en cuenta todas las opiniones.

A Favor:



Modos novedosos

Lo más notable de **Mario Kart 7** es, sin duda, las nuevas formas de jugar, especialmente la incursión del modo submarino y del planeador que te permite surcar el aire cuando sales volando por pasar alguna rampa o eres lanzado por un cañón. Lo divertido del asunto es que varias de las pistas retro fueron rediseñadas para aprovechar la nueva forma de jugar, y eso las hace no simples refritos, sino que se pueden disfrutar aún más de esta manera. Como dato adicional, todos los *karts* son anfibios y tienen planeadores, los cuales se usan en el momento preciso. Curiosamente, hay quien opina en contra de estas innovaciones, pero eso lo veremos en su apartado correspondiente, así que no desesperes.

El 3D y el modo de primera persona

Obviamente, al ser un juego de Nintendo 3DS, **Mario Kart 7** tiene muy detalladas las pistas y puede ser disfrutado a otro nivel gracias al efecto en 3D del sistema, lo cual es todavía más acentuado al momento que puedes activar el modo de primera persona y controlar el carro de una manera más realista. Esta experiencia es muy divertida, especialmente cuando la combinas con el modo acuático y aéreo al correr dentro de las pistas. Una ventaja es que a pesar de que puedes usar el Nintendo 3DS como si fuera un volante y controlar tu vehículo al inclinar el sistema, puedes seguirlo haciendo de manera tradicional con el *Circle Pad* si lo prefieres. Si hubiera sido forzoso que el modo de primera persona tuviera que ser controlado de una u otra forma, hubiera estado dentro de las cosas en contra, sin duda.

Los lectores opinan:

El mejor

Yo creo que las ventajas de **Mario Kart 7** son demasiadas como para que alguien se atreva siquiera a insinuar que no es mejor que las entregas anteriores. El juego en línea es totalmente genial, puedes usar tu Mii para competir, y por si fuera poco, es posible volar y correr bajo el agua, cosas que no se ha visto en ningún otro título de carreras. Simple y sencillamente, **Mario Kart 7** es el mejor de todos, inclusive que el de Wii, porque lo puedo llevar a todos lados y hasta puedo invitar a mis amigos a jugar.

Jonathan Guzmán

No hay '*snaking*'

Hola, Club Nintendo, quiero opinar que la verdad soy de los que piensan que no debieron enfocarse tanto en hacer que los *karts* volaran y fueran debajo del agua, pues eso le quita mucho el sabor característico de la serie. No obstante, estoy contentísimo porque quitaron definitivamente el molesto *snaking* que tantos dolores de cabeza nos dio en el **Mario Kart DS**. Estaba decidido a no comprarlo si iba a haber esta desesperante jugada, especialmente porque echa a perder el juego *online*, pero al conocerlo y ver que no solamente no hay *snaking*, sino que también el control de los carros es mucho más realista, no lo dudé más y compré el mío.

Gamaliel Pérez

Todas las pistas en el modo de descarga

El modo de descarga también merece un reconocimiento, pues aunque no es posible que las personas que lo descargan puedan elegir a su personaje favorito (todos son **Shy Guys**), es posible enviar los datos de absolutamente todas las pistas para que no exista la misma limitante que en su predecesor de Nintendo DS, en donde sólo pocos circuitos estaban disponibles en este caso. Asimismo, el Wi-Fi ha sido mejorado, y ahora jugar en línea es mucho más cómodo y no sufre de la problemática de **Mario Kart DS**, lo cual te permite tener siempre a alguien con quien jugar.

Nuevas características

Además de los modos submarino y aéreo para jugar, **Mario Kart 7** ofrece otros elementos que también han causado polémica, pero cuyas características queremos ver por separado, como lo es la personalización de los *karts*. A diferencia de **Mario Kart DS**, aquí puedes personalizar tu vehículo con algo más que un emblema, pues puedes comprar accesorios que alterarán el rendimiento de tu máquina de carreras de acuerdo con tu preferencia. Asimismo, hay nuevos poderes como el *Lucky 7*, que te da siete poderes de una sola vez, sin olvidar los clásicos tan queridos como la temible concha azul y las cáscaras de banana.

En Contra:

La personalización

A pesar de lo divertido que pueda parecer personalizar tu *kart*, definitivamente creemos que no era necesario incluir esta opción en **Mario Kart 7**. ¿La razón?, pues porque el juego estaba bien tal como era antes, porque no se trataba de ver si tu coche era el más llamativo o modificarlo, sino de que sin ventajas para nadie todos los *karts* eran iguales (salvo el rango de peso/velocidad/aceleración) y sólo dependía de tu habilidad, no de cosas extras, ganar una competencia. Asimismo, la personalización no tiene tan bien cuidados los valores y a veces no sientes que haya un cambio notable, le pongas el accesorio que le pongas. Esta opción de *tunning* quitó sencillez al juego, por supuesto que hubiéramos preferido prescindir de ella a cambio de una copa o dos extras, o más personajes, ¿no creen?



Los poderes tradicionales están de regreso, pero algunos tienen modificaciones, como su uso en el aire y, por supuesto, el novedoso *Lucky 7*.

Personajes poco atrayentes

Quitar o incorporar personajes de un juego siempre ha sido una labor difícil, pues aunque pudiera pensarse que nadie va a extrañar a cierto corredor, nunca falta alguien a quien nos agrade elegirlo. De igual forma, incluir a otro que no sea tan popular es un movimiento riesgoso, pues puede haber opiniones en contra, y es imposible complacer a todo el mundo. No obstante, creemos que la selección de personajes de **Mario Kart 7** ha sido una de las menos acertadas de la serie, pues aunque suponemos que pocos podrían extrañar a **Birdo**, definitivamente personajes como **Dry Bones**, **Dry Bowser**, las versiones infantiles de **Mario**, **Luigi**, **Peach** y **Daisy**, y **Bowser Jr.** sí se echan de menos en **MK7**, y más si tomamos en cuenta que incluyeron a **Honey Queen** y a **Wiggler**, que para ser sinceros no son el tipo de personaje favorito de todos.

Los lectores opinan:

Dificultad extrema

Los juegos de deportes de Nintendo se han distinguido por tener una desproporcionada diferencia entre dificultades, pues si bien en el nivel *easy* o normal es posible ganar casi sin esfuerzo, más allá de *hard* se alcanza una dificultad que te hace aventar el control de coraje por ser humanamente imposible, como pasó con los **Mario Strikers**, por ejemplo. En el caso de **Mario Kart**, es posible -con cierto esfuerzo- obtener las tres estrellas de cada copa en la versión de Nintendo DS, pero ahora que compré **Mario Kart 7** nada más no puedo lograr obtener más de dos, y me considero una buena jugadora desde el Nintendo 64. Yo pienso que deberían de poner retos menos inalcanzables, porque de todos modos sabemos que cuando hayamos obtenido todo en un juego, siempre habrá una versión posterior que hará obsoleta la nuestra y el esfuerzo habrá sido casi en vano.

Lola-Star

Poderes y combos

He convivido con muchos jugadores de **Mario Kart 7** y todos tienen opiniones diferentes respecto de las cosas nuevas que nos presenta. Pero si tengo que señalar como desesperante es que te quiten los poderes cuando te pegan, que pierdas tantísimo tiempo en las caídas y que tal parece que el CPU se pone de acuerdo para que absolutamente todos los corredores te hagan un combo que parece de **Killer Instinct** cuando vas en primer lugar. Me han tocado hasta dos conchas azules seguidas y he sido rematado con una estrella cuando iba a obtener la medalla de oro. Está bien que quitaron el *snaking*, pero debieron de dar chance de recuperarte aunque sea un poco después de un ataque.

Gamaliel Pérez



Las pistas son geniales, y es una gran idea que los circuitos retro estén remasterizados para aprovechar el nuevo sistema de volar y correr bajo agua.



Modos de vuelo, submarino y carencia de motos

A pesar de que las innovaciones de volar y correr bajo el agua han tenido buena aceptación, hay varios jugadores que opinan que no era necesario realmente dar ese giro a **Mario Kart**, pues como realmente sólo se utiliza en ciertos momentos de algunas pistas, pareciera un poder o ítem en lugar de una modalidad extra del vehículo. Nosotros en lo particular creemos que tal vez la idea sea buena, pero que debió de pensarse mejor para que tuviera más éxito; de igual manera, coincidimos en que quitar las motos, que fueron tan bien aceptadas en la versión de Wii, fue una mala decisión. Tal vez si se hubieran podido elegir *karts*, submarinos y planeadores por separado, la reacción de los fans habría sido otra y no se extrañarían tanto las motos y no se criticarían las modalidades de agua y vuelo.

En sus marcas...

Podríamos pensar que un juego tan exitoso como **Mario Kart 7** no podría tener fallas, pero los comentarios de nuestros lectores indican lo contrario. Claro que hay que tomar en cuenta que los puntos de vista son sumamente variados dependiendo de los gustos de cada quien, así que lo mejor que podemos hacer es recomendarte que si tienes la oportunidad de jugarlo, lo hagas con la mejor objetividad y que tomes en cuenta los comentarios que te presentamos aquí para que tengas un mejor enfoque; no olvides que nadie puede decidir por ti. Escríbenos a: afavoryencontra@revistaclubnintendo.com para que hagas valer tu opinión. El próximo título a revisar será **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**, ¡así que no dejes de escribirnos!



Esta serie se ha mantenido en el gusto de los fans desde sus inicios, ¡todos hemos jugado uno!

Un año en la TERCERA DIMENSIÓN

Parece mentira, pero ya ha pasado un año desde el lanzamiento del Nintendo 3DS, por lo que te hemos preparado un reportaje donde recapitularemos todos los acontecimientos relevantes que han ocurrido a lo largo de este primer año de vida de la consola. Además, te comentaremos nuestras expectativas a futuro, así que ponte cómodo y prepárate a disfrutar de estas páginas con el recuento de la tercera dimensión portátil.



Kid Icarus: Uprising

Super Mario 3D Land

Mario Kart 7

La evolución siempre es el objetivo

Nintendo es la compañía que más se esfuerza para que sus consolas y juegos representen verdaderos parteaguas en la industria, como lo fue el Wii y Nintendo DS, en su momento. En la Gran N sabían bien que el ciclo de vida de NDS estaba llegando a su fin en 2010, por lo que los rumores no se hicieron esperar. Muchas personas esperaban un nuevo modelo de Game Boy, se pensaba que esa serie regresaría a la vida, pero no fue así, en Nintendo tenían en mente algo mucho mejor, una verdadera evolución.

Tuvieron que pasar muchos meses para ver algo concreto, para descubrir los planes de la compañía, lo cual sucedió en el E3 de 2010. Sí, hace un par de años fue cuando se reveló la plataforma y su nombre oficial, Nintendo 3DS, la primera consola completamente portátil que era capaz de desplegar gráficos en tercera dimensión sin la necesidad de comprar lentes especiales para esta función, situación que de inmediato provocó júbilo en el medio, sin mencionar que se anunciaron bastantes juegos en desarrollo, todos de licencias fuertes como **Metal Gear**, **Street Fighter** o **Zelda**. En ese momento todo era felicidad, nadie se imaginaba lo que pasaría unos meses después cuando aparecería en el mercado.

Las ventajas del Nintendo 3DS no están en el potencial técnico que tiene, sino en el creativo, gracias a sus diferentes funciones. Los programadores ya no tienen pretextos para no ofrecernos obras diferentes con las cuales revolucionen los géneros que existen actualmente en el medio. Es una consola única.



El salto a la realidad

Después de especulaciones, llegaba el tiempo de afrontar la realidad. Justamente el 27 de marzo del año pasado Nintendo 3DS aparecía en América y todos pensábamos que seguiría la tendencia de su predecesora; es decir, que acapararía las ventas, pero esto no fue así. De hecho, tuvo un lanzamiento complicado en sus primeros meses de vida, el cual atribuimos a dos factores principalmente, el primero de ellos es el precio, la consola se lanzó a 249.99 dólares, lo cual para muchos era un exceso.

Otro factor definitivo fue que carecía de grandes juegos, salvo **Super Street Fighter IV 3D Edition**, no había otro gran nombre en los aparadores de la consola, lo que no sólo alarmó a los seguidores fieles de Nintendo, sino también a la propia compañía, quienes se vieron obligados a realizar un movimiento nunca antes visto: reducir el precio de la consola antes de que cumpliera medio año en el mercado.



Los gatos, estos simpáticos compañeros en el hogar, fueron las nuevas mascotas que se incluyeron en el juego interactivo Nintendogs + Cats. Sus reacciones son diferentes de las de los caninos, por lo que debes dedicarles más tiempo para que se vuelvan verdaderos amigos. Es un título que demuestra las ventajas del Nintendo 3DS.

Nueva vida para la consola

Nintendo anunció que reducía el precio de Nintendo 3DS a 169.99 dólares, una cifra histórica, lo que aunado al lanzamiento de juegos bastante esperados como **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** o **Star Fox 64 3D**, lograron colocar la consola como la más vendida no sólo en territorio japonés, sino también en todo el mundo. Pero, bueno, aún quedaba una duda por resolver: ¿cómo hizo Nintendo para compensar a quienes habían comprado la plataforma al precio original? Creó el programa Embajador.

El programa consistía en regalar 20 juegos mediante la Consola Virtual de N3DS, 10 de NES y 10 de Game Boy Advance. Los primeros serían exclusivos por algún tiempo, mientras que los de GBA se mantendrían por siempre en dicho estado. Es decir, si no eres embajador, no podrás conseguirlos de ninguna otra forma. Fue un gran gesto de la compañía a los fieles compradores, una recompensa de ensueño.

Pero estos no fueron los únicos grandes juegos que se pudieron conseguir de manera gratuita, ya que para los primeros compradores de la consola se obsequió el remake en 3D de **Excitibike**, el gran clásico de NES. Tiempo después también se encontró una versión exclusiva para festejar los 25 años de **Zelda**, **Four Swords**, para cuatro jugadores de manera simultánea. Lo interesante aquí es que se debe cooperar y competir por igual.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time ha sido uno de los títulos más aclamados de todos los tiempos; de hecho, para muchas personas sigue siendo el mejor de la historia. Por tal motivo, Nintendo decidió realizar un excelente *remake* para esta consola, en el cual las nuevas generaciones que no lo pudieron disfrutar en su momento (noviembre de 1998) ahora pueden hacerlo.





Super Mario 3D Land

Star Fox 64 3D

Dead or Alive Dimensions

Juegos Programa Embajador

NES

- -The Legend of Zelda
- -Zelda II: The Adventure of Link
- -Super Mario Bros.
- -Metroid
- -Mario & Yoshi
- -Donkey Kong Jr.
- -Ice Climber
- -Balloon Fight
- -Wrecking Crew
- -NES Oper Tournament Golf

Game Boy Advance

- -Fire Emblem: The Sacred Stones
- -The Legend of Zelda: The Minish Cap
- -F-Zero: Maximum Velocity
- -Kirby & The Amazing Mirror
- -Metroid Fusion
- -Wario Ware, Inc.: Mega Microgames
- -Mario Kart: Super Circuit
- -Super Mario Advance 3: Yoshi´s Island
- -Mario vs. Donkey Kong
- -Wario Land 4



Pushmo

Super Mario 3D Land

Swap Card

Más que un efecto visual

Bien, ya analizamos el pasado del N3DS, ahora toca ver su presente, en el cual lidera las ventas mundiales cada semana, además su catálogo se incrementa mes a mes con títulos de gran peso, como es el caso de **Metal Gear 3D: Snake Eater**, **Super Mario 3D Land** o **Mario Kart 7**. Pero no sólo eso, en Japón han aparecido otras obras que han representado un verdadero *hit* por lo que representan en el mercado, sólo tenemos que recordar que **Monster Hunter 3G** en N3DS se mantiene siempre agotado en el país oriental, y ni qué decir de las ventas de **New Love Plus** de Konami, el simulador de citas que es un auténtico fenómeno.

¿Por qué estos juegos son tan especiales? No sólo tenemos que ver el nombre en la portada, sino también se tiene que analizar el contenido; en este caso, las bondades del Nintendo 3DS, para aportar elementos extra a la jugabilidad, por ejemplo: la pantalla táctil, que simplifica acciones y reduce tiempos, la cámara que nos permite interactuar en el desarrollo de los juegos, o bien modificar lo que vemos en pantalla, además de las tarjetas de RA que aún tienen mucho que ofrecernos.

El efecto en 3D, el principal atractivo de la portátil, ha mejorado con el paso del tiempo, al comienzo muchas personas se quejaban de que causaba mareos, pero ahora la situación es muy distinta ya que la sensación de profundidad es tan natural que llega un momento en que olvidas que el 3D está activado, y aunque muevas la consola, la sensación no se pierde.

No podemos dejar de mencionar la tienda virtual, mejor conocida como eShop, donde además de comprar juegos completos y originales, como **Pushmo**, tenemos la posibilidad de descargar algunos demos para decidir si adquirimos o no el juego completo. Las cámaras son también parte de las funciones exclusivas de N3DS, ya que no se limitan a tomar fotos o video, sino que lo hacen en 3D; un extra difícil de encontrar.

Mario debutó como los grandes en el Nintendo 3DS, en una obra perfecta que bien pudo ser programada para consola casera por todos los elementos jugables que incorpora. Además, es el juego que mejor ha aprovechado el efecto 3D de la portátil, con varios niveles de profundidad según los gustos de cada jugador.











Para que nadie se quede sin disfrutar de la nueva consola de Nintendo, ya han aparecido nuevos colores para todos los gustos, sin mencionar las ediciones especiales que han aparecido en Japón con motivos de algunos juegos especiales.

Un futuro brillante

Si bien el presente del Nintendo 3DS no podría ser mejor, el futuro luce espectacular. Es seguro que disfrutaremos de obras exclusivas, como el anticipado **Monster Hunter 4**, pero además todos estamos esperando noticias de **Super Smash Bros.** ahora que Sakurai ha dejado de trabajar en **Kid Icarus Uprising**, sin mencionar que un nuevo juego de **Zelda**, pensado totalmente para N3DS es prácticamente un hecho que lo veremos pronto. Por si fuera poco, aún faltan franquicias que no pueden quedarse sin aparecer, como **Pokémon**, cuyo sólo nombre es capaz de vender millones de juegos y consolas.

¿A qué se debe el éxito del Nintendo 3DS? No, no a la rebaja en el precio, creemos que nadie compraría una mala consola por más barata que fuera. El éxito está en la visión de la compañía, en este caso de Nintendo para ofrecernos una nueva experiencia de juego, situación a la que nos tiene acostumbrados desde hace mucho tiempo.

La competencia ha aparecido ya en el camino del Nintendo 3DS, pero al igual que la generación pasada, se apuesta por poder gráfico y no por innovación, por lo que no se debe ser un genio para imaginar cómo terminará esta nueva "guerra" de consolas portátiles. Nintendo tiene ya el mercado controlado y depende de ellos que mantenerlo, así que podemos estar tranquilos: el mundo de los juegos portátiles se encuentra en buenas manos, como siempre lo ha estado.



PokéPark 2
TM
Wonders Beyond
CLUB NINTENDO
Nintendo



CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo

Nintendo®

S.O.S. Servicio Organizado de Secretos


© 2011 Atlus

Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked

Nintendo 3DS

Recompensas New Game+

Cuando inicies un New Game+, podrás utilizar tus puntos de título para comprar algunas recompensas que te harán más fácil la segunda ronda.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
10% menos de compendios	40 Puntos.
30% menos de compendios	120 Puntos.
50% menos de compendios	200 Puntos.
Lleva un demonio	10 Puntos.
Lleva cuatro demonios	60 Puntos.
Lleva ocho demonios	180 Puntos.
Lleva a todos los demonios	300 Puntos.
Lleva la subasta	40 Puntos.
Lleva Macca	110 Puntos.
Lleva habilidades	10 Puntos.
Estrella descendente	100 Puntos.
Remueve el límite de experiencia	60 Puntos.
Remueve el límite de nivel de fusión	70 Puntos.

Títulos New Game+

Termina el juego y podrás ganar títulos basados en tus logros. Cada uno de ellos vale un cierto número de puntos, los cuales podrás utilizar para comprar recompensas para tu siguiente juego.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Bendecido - 60 Puntos	Termina la ruta de Amane.
Coleccionista de demonios - 100 Puntos	Registra todas las fusiones de demonios genéricos.
Demon Wrangler--400P	Registra todos los posibles demonios.
Despot--20P	Termina el octavo día de Naoya/ Kaido mientras aniquilas.
Escape - 60 Puntos	Finaliza la ruta de Yuzu.
Enfocado - 200 Puntos	Acaba el juego sin batallas libres.
Cazador de fantasmas - 90 Puntos	Rima fallida de Yomotsu Ikusa.
Salvador de Gin - 20 Puntos	Salva a Gin en una batalla.
Salvador de Haru - 20 Puntos	Prevé la muerte de Haru.
Peleador infernal - 120 Puntos	Sal victorioso de un reto de Nebiros.
Salvador de Keisuke - 20 Puntos	Prevé la muerte de Keisuke.
Salvador de Mari - 20 Puntos	Prevé la muerte de Mari.
Maestro - 60 Puntos	Termina la ruta de Atsuro.
Mesías - 20 Puntos	Acaba la ruta de Amane route en el octavo día.
Removedor del pasado - 20 Puntos	Descubre el arma secreta del gobierno.
Maestro poderoso - 60 Puntos	Termina la ruta de Naoya/Kaido.
Pacificador - 20 Puntos	Acaba la ruta de Yuzu route en el octavo día.
Ganador de premios - 30 Puntos	Sal victorioso del reto Ghost Q.
Reforzador - 20 Puntos	Fortalece la barrera de Yuzu en el octavo día.
Habilidoso - 150 Puntos	Agrieta todas las habilidades posibles.
Sonámbulo - 60 Puntos	Salva a las víctimas del Sage of Time.
Destructor de estrellas - 200 Puntos	Sal victorioso del reto de Lucifer.
Sobreviviente - 70 Puntos	Termina el juego en una ocasión.
Invencible - 200 Puntos	Acaba el juego sin que haya decesos.
Vencedor - 60 Puntos	Completa la ruta de Gin.
Señor de la guerra - 20Puntos	Termina el octavo día de Naoya/ Kaido sin decesos.

Oregon Trail
Nintendo 3DS

Reliquias
Completa cada uno de los requisitos para obtener las reliquias específicas, útiles en los viajes.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Banjo	Termina la historia The Gold Rush.
Poste de abedul	Atrapa 60 libras de pescado en un día.
Clarín	Trae el piano como tu herencia y completa el viaje a Oregon.
Bolsa de doctor	Ve hacia el final del camino sin perder algún miembro de la familia.
Ojo maligno	Anota más de 150,000 puntos en un capítulo.
Traje fino	Consigue más de 120,000 puntos en un solo capítulo.
Látigo fino	Completa un segmento del camino sin golpear algún obstáculo.
Gorra de piel	Termina la historia Three Brave Brothers.
Rifle de Henry	Acaba la historia Stuck in the Middle.
Herradura	Haz que te roben en 10 ocasiones en un viaje por el camino.
Piano	Termina la historia Family Affair.

Colores de las lonas y vagones
Completa satisfactoriamente cada requisito para activar el color de la lona o del vagón.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Bandera americana	Llega a la oficina postal de Jim Bridger.
Piel de animal	Repele un ataque de lobo.
Color de lona beige	Caza más de 150 libras de comida en un solo día.
Figura de huesos cruzados	Llega a Oregon con un tiempo de 45 días sobrantes.
Decorado de doctor	Utiliza las medicinas en alguno de tus pasajeros enfermos.
Imágenes de pescados	Atrapa a tu primer pescado.
Vagón rojo	Caza a tu primer animal.
Estampado de rayas	Logra que uno de tus pasajeros tenga disentería y no le administres medicina.
Union Jack	Llega a Walla Walla, Washington.
Lona de cera	Ve a Oregon por primera ocasión.
Lona con figura de ruedas	Rompe y reemplaza dos ruedas del vagón en un segmento del camino.

Trofeos
Termina cada requisito para conseguir el trofeo deseado.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
24 kilates	Termina la historia Gold Rush.
Macho Alfa	Repele un ataque de lobo.
Puente a ningún lugar	Llega a la oficina postal de Jim Bridger.
Conductor cuidadoso	Completa un segmento del camino sin golpear algún obstáculo.
Reclamo clásico	Logra que uno de tus pasajeros tenga disentería y no le administres medicina.
Primerizo	Llega a Oregon por primera ocasión .
Casa llena	Llega al final del recorrido sin que hayas perdido a algún miembro de la familia.
Ten una arma y dispara	Elimina a tu primer animal.
Hipocondriaco	Emplea algún tipo de medicina en uno de tus pasajeros.
Viajero	Anota más de 120,000 puntos en algún capítulo.
Abandonado	Caza más de 150 libras de comida en un día.
Veloz	Llega a Oregon con 45 días de adelanto.
El amor conquista todo	Termina la historia Family Affair.
Maestro pescador	Atrapa 60 libras de pescado en un día.
Pianista	Trae el piano como tu herencia y completa el viaje a Oregon.
Virtuoso del camino	Atrapa a tu primer pez.
Tercera rueda	Destruye y reemplaza dos ruedas del vagón en un segmento del camino.
Maestro del camino	Anota más de 150,000 puntos en un capítulo.
Triple amenaza	Termina la historia Three Brave Brothers.
Guerra no civil	Acaba la historia Stuck in the Middle.
Perseguido	Consigue que te asalten 10 veces en un viaje.
Walla Walla	Llega Walla Walla, Washington.

EL OJO DEL CUERVO

Por Hugo Hernández

Videojuegos/cine

Ya comenzamos el segundo trimestre del año, y como es bien sabido arranca una muy buena época para las producciones tanto cinematográficas como de videojuegos; los estrenos veraniegos se asoman por las ventanas del entretenimiento para captar nuestra atención. Ejemplo claro es la ya bien sabida secuela de **Pokémon Black** & **White**, que marca la primera ocasión que un título de estas "Criaturas de bolsillo" tiene una continuación directa; es decir, sin cambiar "de color". Lo curioso es que aún se sigue desarrollando para Nintendo DS, cuando la lógica indicaría que ya pensaran en el 3DS... por lo que no dudo de que el próximo *punch* de dicha franquicia lo dé Nintendo en la siguiente E3, y claro, ahora sí podríamos ver a los **Pokémon** en tercera dimensión dentro de su línea principal, no a través de una historia alterna (esperemos que así sea). Por otro lado, llega a nuestro continente **Xenoblade Chronicles**, luego de varios rumores que terminaron en volverse realidad. Así, uno de los grandes RPG que cerrarán la era del Wii estará en nuestras manos para luego esperar unos meses y recibir **The Last Story** y quizá... **Pandora's Tower**. ¡Sería épico!

Y las nominadas son...

En el caso del séptimo arte, vienen cosas muy interesantes para los que disfrutamos de las películas animadas y *Live Action*, así que justamente este tema es el que abordaremos en El Ojo del Cuervo. Historias que no sólo disfrutarán los pequeños entusiastas de la casa, sino todos en general. De hecho, si no has visto alguna de las películas animadas que compitieron el pasado mes de febrero por el Oscar a la mejor cinta animada, te recomiendo que les des una oportunidad; lo más seguro es que no te arrepentirás. Éstas son: **Kung Fu Panda 2**, **Pussy in Boots**, **A Cat in Paris**, **Chico y Rita** y claro, **Rango**, que fue la ganadora de este año y trata sobre un camaleón que, por azares del destino, llega a un pueblo necesitado de un justiciero y lo convierten en *Sheriff*, dando pie a una serie de aventuras que seguramente te sacarán múltiples carcajadas. Su director, Gore Verbinsky, tuvo a bien escoger a Johnny Deep (con quien ya había trabajado en la serie **Pirates of the Caribbean** y actualmente en **The Lone Ranger**) para dar voz a este simpático personaje, y así brindarle una personalidad cómica y espontánea.

Antes de pasar a las nuevas películas que llegarán a la pantalla en lo que resta de este año, conozcamos un poco sobre **Hugo**, la película que se llevó cinco estatuillas doradas por su buena realización, y que está basada en el libro llamado **The Invention of Hugo Cabret**, del escritor Brian Selznick, que fuera publicado a principios de 2007. Por supuesto, si tienes oportunidad, no dudo en recomendarte dicha lectura. Disfruta la película, que es un complemento ideal para esta fantasía que está llena de esperanza, dedicación, perseverancia y, sobre todo, fantasía.

Frankenweenie (2012)

Dirige: Tim Burton.
Guión: Tim Burton.
Actúan: Winona Ryder (**Elsa van Helsing**), Catherine O'Hara (**Susan Frankenstein**), Martin Short (**Mr. Walsh**), Atticus Shaffer (**Edgar**), Charlie Tahan (**Victor Frankenstein**).

Tim Burton es otro genio de la cinematografía, da un sello particular a cada una de sus películas. Quizás una de sus más conocidas es **The Nightmare Before Christmas**, en donde recurrió a la técnica *Stop Motion* para dar vida a un mundo de fantasía donde habita el rey de Halloween, quien en sus ganas por innovar esta festividad trata de adaptar las fiestas del mundo de Navidad, provocando una situación que sale de control; por lo tanto, deberá buscar la forma de restaurar el equilibrio de cada celebración.

Ahora bien, Burton regresa con **Frankenweenie**, una de sus primeras obras que pretendía realizar en *Stop Motion*, pero que por el austero presupuesto debió modificar a un cortometraje con actores reales para su estreno en 1984.

Sin embargo, ahora ya con más holgura en los dineros, el excéntrico director retoma la idea original y traerá este 2012 **Frankenweenie** en *Stop Motion*; para su producción, se crearon más de 200 muñecos y *sets*. La trama se desarrolla en torno a **Victor**, un pequeño niño, y **Sparky**, su fiel amigo canino con quien compartía su vida. Un día fallece **Sparky**, y el afecto de su amo es tanto que él tratará de valerse de su conocimiento en la ciencia para devolver la vida a su amigo, claro... con ciertos retoques (como en **Frankenstein**).

Por supuesto, logra devolverle la "vida", pero obviamente hay cambios inesperados que darán una lección a todos los habitantes del pueblo. El estreno se planea para el próximo octubre, ¡feliz Halloween!



Como es costumbre, en esta película encontrarás detalles clásicos del director, Tim Burton. Una de ellas, el diseño de personajes; también, la actuación de voces de Winona Ryder y Catherine O'Hara, quienes trabajaron antes en **Beetlejuice**.

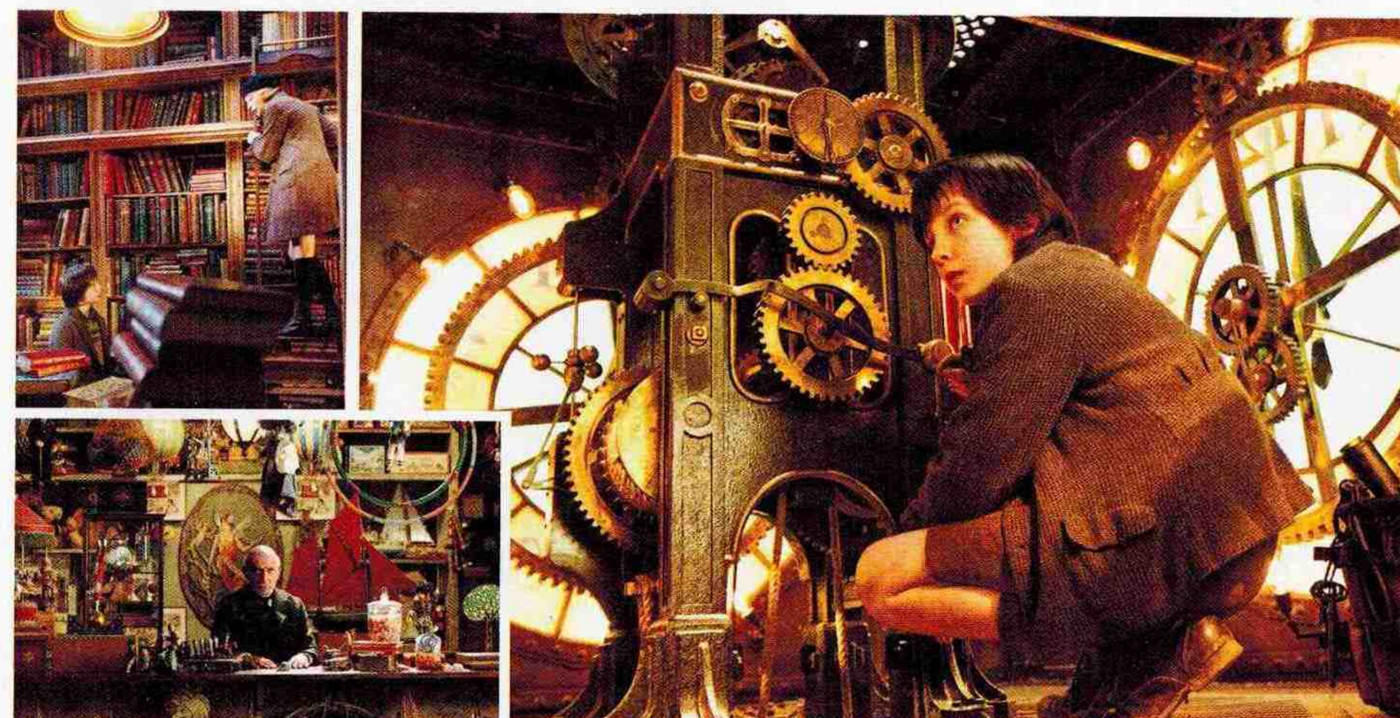
The Invention of Hugo Cabret (2012)

Dirige: Martin Scorsese.
Guión: John Logan, Brian Selznick.
Actúan: Ben Kingsley (**Georges Méliès**), Sacha Baron Cohen (Inspector), Asa Butterfield (**Hugo Cabret**), Chloë Grace Moretz (**Isabelle**), Jude Law (padre de **Hugo**), Christopher Lee (**Monsieur Labisse**).

Gran sorpresa nos dio Scorsese con este relato-homenaje a uno de los mayores íconos de la industria cinematográfica, George Méliès, genio de los efectos especiales que inventara la técnica conocida como *Stop Trick*, que consiste en filmar un objeto, apagar la cámara, removerlo y volverla a encender para dar la ilusión de "desaparecer". En este tiempo, puede parecer burdo, pero fueron los peldaños para que la creciente magia del cine fuera en ascenso. De sus filmes más prolíficos tenemos **A Trip to the Moon** (1902) y **The Impossible Voyage** (1904). Por supuesto, **Hugo** es una adaptación del libro de Selznick, pero la forma en que Scorsese logra plasmar las imágenes, es de reconocerse. **The Invention of Hugo Cabret** da inicio con un niño de 12 años que vive en una estación de trenes en Francia, él nos mostrará que todo en la vida tiene un propósito y un significado que muchas veces podrá parecer críptico, pero vale la pena realizar hasta el mayor esfuerzo por descifrarlo y conquistar nuestros sueños, por difíciles que parezcan.



En la pasada premiación de los Oscar, **Hugo** recibió un total de cinco estatuillas doradas por las siguientes categorías: Dirección de arte, Cinematografía, Efectos especiales, Edición de sonido y Mezcla de sonido. Por lo que será una de las opciones sumamente recomendables para su próximo estreno en Blu-Ray y disfrutar de nuevo de esta mágica historia de fantasía, perseverancia y amistad.



Hugo perdió a su madre a temprana edad, quedando sólo en compañía de su padre, quien le enseñaba la magia que existe en cada día de su vida. Una ocasión, encontraron un autómata que necesitaba reparación, lo que da paso a una actividad que padre e hijo harían gustosos. Pero un desafortunado accidente arrebata la vida de su padre, dejando inconclusa su misión de restaurar al robot. Así, el pequeño **Hugo** queda al cuidado de su tío, encargado de dar servicio a los relojes de la estación de trenes, pero de la nada éste decide abandonarlo y el pequeño queda solo. La esperanza por reparar al autómata es un gran incentivo que le ayudará a sobrepasar todo tipo de inconvenientes, incluso los retos que un juguetero de nombre **Georges Méliès** le pone, si es que quiere conseguir las piezas para su robot. Así, **Hugo** e **Isabelle** (una chica que se volverá su cómplice de aventuras) emprenderán el viaje de sus vidas, un camino que recorre la fantasía y dobla la realidad para narrar una historia tan creativa como emotiva que nos transportará al pasado donde inició la magia de la cinematografía.



Brave (2012)

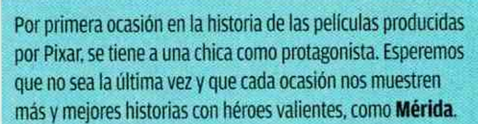
Dirige: Mark Andrews, Brenda Chapman.
Guión: Brenda Chapman, Irene Mecchi.
Actúan: Kelly Macdonald (**Princess Merida**), Emma Thompson (**Queen Elinor**), Kevin McKidd (**Lord MacGuffin**), Billy Connolly (**King Fergus**), Craig Ferguson (**Lord Macintosh**).



Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures están por estrenar su próximo éxito taquillero, luego del estrepitoso impacto que tuvo **Cars 2** en la crítica, pues aunque no fue del todo mala, se salió del concepto original para adentrarse en una aventura dedicada al personaje secundario, **Mate**. Ahora con **Brave**, retoman el estilo heroico y hacen muestra del porqué son los genios de la animación con varios premios Oscar en sus vitrinas. La historia se centra en Escocia, cuyas colinas misteriosas han sido testigos de extraordinarias batallas y cuyas fantásticas leyendas han pasado de generación en generación. Así, **Merida**, una chica cuyo valor emergerá sin importar lo difícil de la situación, desafiará su destino al tener que sobrepasar grandes batallas contra múltiples criaturas tenebrosas.

Merida es hija del rey **Fergus** y la reina **Elinor**. Sin embargo, su carácter no es de una típica princesa, es impetuosa y hasta cierto punto imprudente; actitudes por las cuales su vida está a punto de dar un giro dramático. Así, un día decide forjar su propio destino, valiéndose por sí misma, alejándose de su familia y desafiando las costumbres del reino, así como a los señores de la tierra, **Lord McGuffin**, **Lord Macintosh** y **Lord Dingwall**. En una serie de eventos inesperados, sus decisiones provocan todo tipo de reacciones en el reino, generando caos y situaciones de las cuales podría arrepentirse toda la vida. A raíz de ello, **Merida** decide consultar a una anciana adivina para tratar de subsanar su embrollo pero, lejos de ello, las cosas se tornan un poco más complicadas. Así que ella se verá forzada a descubrir el verdadero significado del valor, una virtud que necesitará para deshacer una terrible maldición antes de que sea demasiado tarde. Su estreno se pretende para junio, así que mantente pendiente de esta próxima obra de los estudios Pixar.





Por primera ocasión en la historia de las películas producidas por Pixar, se tiene a una chica como protagonista. Esperemos que no sea la última vez y que cada ocasión nos muestren más y mejores historias con héroes valientes, como **Mérida**.



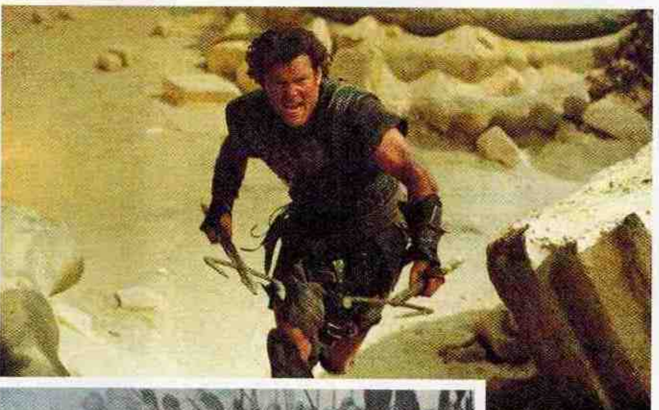
Visualmente, es uno de los trabajos más ambiciosos de la compañía. Las texturas, tonos y animaciones no dejarán de sorprenderte al paso de cada escena que, además, están sazonadas con mucha acción y emotividad.





Wrath of the Titans (2012)

Dirige: Jonathan Liebesman.
Guión: Dan Mazeau, David Johnson.
Actúan: Sam Worthington (**Perseus**), Liam Neeson (**Zeus**), Ralph Fiennes (**Hades**), Rosamund Pike (**Andromeda**), Danny Huston (**Poseidón**), Édgar Ramírez (**Ares**).







Continuando con el *remake* de **Clash of the Titans**, ahora tenemos en puerta la secuela, que promete superar en todos los aspectos a su antecesora. La historia se ubica una década después de la heroica derrota del colosal **Kraken**. **Perseo**, un semidiós e hijo de **Zeus**, intenta pasar el resto de sus días como pescador en una pacífica villa, mientras cuida de **Helius**, su hijo de 10 años. Sin embargo, la lucha por la supremacía se incrementa entre los dioses y los titanes. Desafortunadamente, los dioses se han ido debilitando por la falta de devoción de los humanos; por lo tanto, no pueden controlar a los titanes prisioneros y, mucho menos, a su peligroso líder, **Kronos**, padre de **Zeus**, **Hades** y **Poseidón**. Este poderoso trío sobrepasó el poder de su padre mucho tiempo atrás, dejándolo recluido en el abismo de Tartarus, un calabozo que se encuentra en las profundidades del inframundo.

Perseo no puede ignorar esta complicada situación, pues además **Hades** y **Ares** (hijo de **Zeus**) han hecho un pacto con **Kronos** para capturar a **Zeus**. Por otro lado, la fuerza de los titanes va en aumento a la par que la de **Zeus** se ve reducida, lo que ocasionaría un infierno en la Tierra que sólo un héroe puede resolver.

Es un reto mucho mayor del que **Perseo** ha enfrentado, así que se valdrá del apoyo de la reina **Andrómeda**, **Argenor** (semidiós e hijo de **Poseidón**) y **Hephaestus** (un dios caído) para enfrentar la amenaza de los dioses al mismo tiempo que desciende al inframundo para rescatar a **Zeus**, vencer a los titanes y, claro, salvar la vida del resto de los mortales. La fecha de estreno es el 30 de marzo en Estados Unidos, seguramente será más impactante que la anterior, por lo que puedes esperar tomas sensacionales acompañadas de derroche en efectos visuales.

Para la secuela, se tenía contemplado que la bella actriz Gemma Artenton (quien interpretó a **Io** en **Clash of the Titans**) estuviera de regreso, pero debido a su trabajo para **Hansel and Gretel** no se dio la oportunidad.



Éstas son sólo algunas de las películas que están por llegar, claro que hay muchas otras más que de igual forma captarán nuestra atención. También se habla de una nueva adaptación de **Gatchaman**, que vimos en acción en el pasado título **Tatsunoko VS Capcom**, pero aún faltan muchos detalles por confirmar antes de que llegue a hacerse realidad. Mientras tanto, te dejo un listado de las siguientes películas animada (con sus estrenos en Estados Unidos o Japón) que darán de qué hablar durante el resto del año. ¿Cuál es tu favorita?

¡Lo más animado está por venir!

Dr. Seuss The Lorax	2 de Marzo	Universal Pictures
Pirates! Band of misfits	27 de abril	Sony Pictures Animation
Ice Age: Continental Drift	13 de julio	20th Century Fox
Dorothy of Oz	3 de agosto	Summertime Entertainment
Paranorman	17 de agosto	Laika Entertainment
Hotel Transylvania	21 de septiembre	Sony Pictures Animation
Wreck-It Ralph	12 de noviembre	Walt Disney Animation Studios
Rise of the Guardians	21 de noviembre	Dreamworks Animation
Noah's Ark: The New Beginning	2012	Promenade Pictures
Zambezia	Diciembre 2012	Triggerfish Animation
Resident Evil: Damnation	2012 (Japón)	Sony Pictures Entertainment
Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo	2012 (Japón)	Gainax

¡Esto es todo por ahora, cuatachos! Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. No se olviden de echarle un ojo a la página de Internet y, por supuesto, a nuestro Twitter (@revistaCN) y Facebook (Revista Club Nintendo), donde podrán mantenerse informados de lo último que se anuncie en esta entretenida industria de los videojuegos. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com, o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, c.p. 01210, delegación Álvaro Obregón, México, DF. ¡Hasta la próxima!

Última Página

La edición de abril ha llegado a su fin, pero no te preocupes, ya estamos trabajando en las reseñas de los juegos que más esperas, así como en los artículos especiales que tanto te han gustado. Recuerda que puedes enviarnos retroalimentación a cada sección vía correo electrónico o tradicional; tus comentarios nos servirán como un termómetro para conocer tus gustos y preferencias, y con base en ello, ofrecerte una revista mucho mejor cada mes. Mientras tanto, aquí te dejamos algunos de los títulos que verás comentados en la próxima edición, junto con las noticias más importantes que se hayan generado hasta el momento. ¡Nos leeremos en mayo!

Rhythm Thief & the Emperor's Treasure (Nintendo 3DS)

Se trata de un nuevo título de ritmos para el N3DS que combina *puzzle* y aventura, para dar una experiencia de juego muy entretenida. La historia se ubica en París, donde daremos seguimiento a la vida de **Raphael**, un desdichado ladrón que es bien conocido en las calles por robar obras de arte famosas sólo para regresarlas unos días después. Pero lejos de todo lo que la gente piensa de él, existe una trama que te hará ver que no todo es lo que aparenta. Así, deberás unir fuerzas con él para encontrar la "Wristlet of Tiamat" y descubrir el misterio que existe detrás de la desaparición de su padre tres años atrás. El *gameplay* se basa en seguir el ritmo de la música a través de indicaciones que aparecerán en la pantalla superior, muy similar a **Elite Bit Agents**.



Battleship

(Wii / Nintendo 3DS)

Activision nos pone en el centro de otro tipo de guerra. Luego del éxito que ha logrado con su franquicia **Call of Duty**, pretenden abarcar otros aspectos del combate militar, por lo que ahora están preparando la adaptación de **Battleship**, película dirigida por Peter Berg que llegará a las pantallas en abril. El *copy* del filme indica que la batalla por la Tierra comienza en el océano. De esta forma, la acción se desarrolla en mar y tierra; tu objetivo es defender al planeta de una invasión. Habrá adaptaciones para Wii y N3DS, y ambas prometen estar a la par en calidad; no lo dudamos, pues si tomamos en cuenta los últimos trabajos de **Spider-Man**, es claro que podremos esperar una buena entrega. El próximo mes te platicaremos más de este título, ¡no te lo pierdas!



Mario Tennis Open

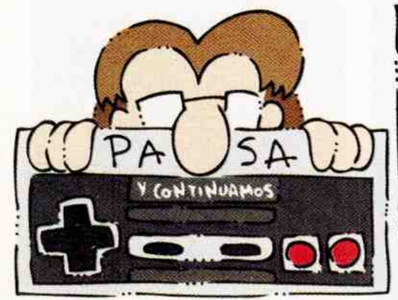
(Nintendo 3DS)

Poco a poco irán apareciendo los títulos deportivos del plomero en el N3DS, y si bien ya tocó el turno a **Mario Kart**, ahora la diversión se transportará a la cancha de tenis para vivir una vez más los intensos duelos con poderes especiales y movimientos poco convencionales que tanto han caracterizado a los personajes del Reino Hongo. Regresan personajes conocidos, como **Yoshi**, **Peach**, **Bowser**, **Toad** y otros más. El juego se anunció en el Canal Nintendo Direct de febrero, se planea su estreno para mayo en América y poco después en Japón y Europa. Así como antes, el desarrollador es Camelot, lo que asegura continuidad en *gameplay*. Sin duda, es una gran recomendación para N3DS.





NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.






RHYTHM HEAVEN FEVER
© 2012 Nintendo
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo

RHYTHM HEAVEN™
FEVER

